

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BLENDED*
LEARNING PADA MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**OLEH:
ZAINATUR RAHMAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2019 M/2020 H**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BLENDED*
LEARNING PADA MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Zainatur Rahmah
NIM : 1401111819

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2019/20202018 M/ 1440 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zainatur Rahmah

NIM : 140 1111 819

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul: **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam”**, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi ini dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 26 Februari 2019
Yang Membuat Pernyataan,



Zainatur Rahmah
NIM. 1401111819

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning*
Pada Mata kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan
Agama Islam (PAI)
Nama : Zainatur Rahmah
NIM : 140 1111 819
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PAI (Pendidikan Agama Islam)
Jenjang : Strata 1 (S1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan
oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, ~~26~~ Februari 2019

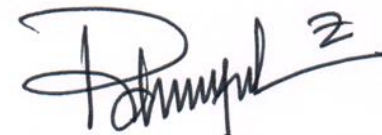
Pembimbing I,


H. Fimeir Liadi, M.Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

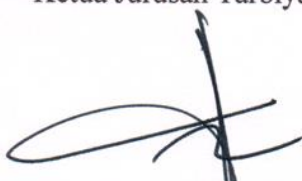
Pembimbing II,


Jasiah, M.Pd
NIP. 196809121998032002

Mengetahui:
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

Ketua Jurusan Tarbiyah,


Jasiah, M.Pd
NIP. 196809121998032002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan Skripsi**
Saudari Zainatur Rahmah

Palangka Raya, ~~26~~ Februari 2019

Kepada,
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

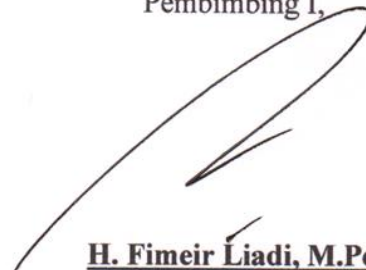
Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : Zainatur Rahmah
NIM : 1401111819
Judul : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning*
Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan
Agama Islam**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,



H. Fimeir Liadi, M.Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

Pembimbing II,



Jasiah, M.Pd
NIP. 196809121998032002

PENGESAHAN SKRIPSI

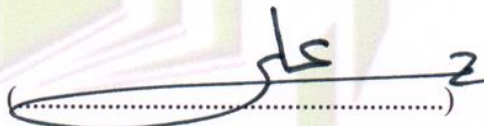
Skripsi yang berjudul **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)** Oleh Zainatur Rahmah, NIM 1401111819 telah dimunaqasyahkan Pada Tim Munaqasyah Skripsi FTIK Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Rajab 1440 H
20 Maret 2019 M

Palangka Raya, **26** Maret 2019

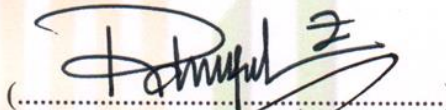
Tim Penguji:

1. Ali Iskandar, M.Pd
(Ketua Sidang/Penguji)



(.....)

2. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
(Penguji Utama)



(.....)

3. H.Fimeir Liadi, M.Pd
(Penguji)



(.....)

4. Jasiah, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)



(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya,



Drs. Fahmi, M.Pd
NIP.196105201999031003

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA
MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN PRODI PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah karena keterbatasan bahan ajar pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan cenderung dilaksanakan secara manual. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah yaitu apakah layak bahan ajar berbasis *blended Learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan digunakan dalam Prodi Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, dilakukan melalui sepuluh tahapan menggunakan model *Dick and Carey*, yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan butir tes, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan ajar, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi pembelajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, diperlukan data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk melalui angket yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta tanggapan mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan prodi Pendidikan Agama Islam semester 1 materi komponen-komponen pendidikan memiliki kategori kelayakan “sangat baik” hal ini didasarkan pada penggunaan skala likert. Adapun hasil validasi dan uji coba diantaranya (1) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh dari aspek materi dan kebahasaan yaitu 89,09% dengan kriteria sangat baik (2) Validasi ahli media menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh dari aspek materi dan tampilan yaitu 100,00% dengan kriteria sangat baik (3) Uji coba individu menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh dari aspek materi dan tampilan yaitu 78,95% dengan kriteria baik (4) Uji coba kelompok kecil menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh yaitu 90,67% dengan kriteria sangat baik (5) dan uji coba lapangan menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh yaitu 91,40% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Bahan Ajar, *Blended Learning*, Ilmu Pendidikan

DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS BASED ON BLENDED LEARNING IN PAI EDUCATIONAL SCIENCE EDUCATION SCIENCE

ABSTRACT

The background of this research is that the limitations of teaching materials in the subject of Education tend to be carried out manually. The formulation of the problem in this study is that is it feasible for blended Learning-based teaching materials in the Educational Sciences course to be used in the PAI Study Program. This study aims to produce products in the form of Blended Learning-based teaching materials in PAI Education Study Program subjects.

This research uses development research methods, carried out through ten stages using the Dick and Carey model, namely identifying learning objectives, conducting learning analysis, identifying characteristics of students, formulating specific objectives, developing test items, developing learning strategies, selecting and developing teaching materials, designing and carry out formative evaluations, revise learning, design and carry out summative evaluations. To find out the feasibility of the product being developed, quantitative data is needed in the form of response scores about product quality through a questionnaire validated by media experts and material experts and student responses.

The results of the study showed that teaching materials based on blended learning through the Macromedia Flash 8 program in the subject of Education in the first semester of the PAI study program on the components of education had a “very good” feasibility category which was based on the percentage gain using the Likert scale. The results of validation and trials include (1) the validation of the material expert said that the final percentage obtained from the material and linguistic aspects is 89.09% with very good criteria, (2) Validation of media experts stated that the final percentage obtained from material and display aspects was 100,00% with very good criteria, (3) Individual trials stated that the final percentage obtained from material and display aspects is 78.95% with good criteria (4) Small group trials state that the final percentage obtained is 90,67% with very good criteria (5) and field trials state that the final percentage obtained is 91,40% with very good criteria.

Keywords: Teaching Materials, Blended Learning, Education science

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia serta kasih sayang-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ”** yang merupakan syarat akhir untuk menyelesaikan program S1 di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, serta sahabat beliau yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat muslim yang berada di seluruh penjuru dunia. Semoga Allah selalu memberkahi para pengikut setia Rasulullah SAW yang berjuang menegakkan agama Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan oleh kemampuan dan pengetahuan penulis yang masih terbatas. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak guna untuk penyempurnaan tulisan ini. Penelitian ini juga tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ibnu Elmi As Pelu, SH. MHRektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

2. Bapak Drs. Fahmi, M.PdDekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
3. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.PdWakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan munaqasyah skripsi.
4. Ibu Jasiah, M.PdKetua Jurusan Tarbiyah IAIN Palangka Raya yang telah mengesahkan judul skripsi serta sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak H. Fimeir Liadi, M.Pd Dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Asmail Azmy H.B, M.Fil.I Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menyediakan fasilitas dan membantu administrasi.
7. Bapak Gito Supriadi, M.Pd Dosen Penasehat Akademik yang telah berkenan membimbing, menasehati dan mengarahkan selama menjalani proses perkuliahan serta telah berkenan untuk menyetujui judul skripsi ini.
8. Bapak H.Mukhlis Rohmadi, M.Pd Validator ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan bahan ajar.
9. Bapak M. Tri Ramadhani, M.Pd.I Validator ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan bahan ajar.

10. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya bagi penulis.
11. Pimpinan dan Staf Administrasi Perpustakaan IAIN Palangka Raya sebagai penyedia fasilitas bagi penulis untuk mencari referensi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga, motivasi serta dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada teman-teman yang turut serta dalam penyelesaian skripsi ini, mohon maaf karena tidak bisa disebutkan satu persatu, hanya Allah SWT yang dapat membalas kebaikan kalian dan tanpa bantuan teman-teman semua tidak mungkin penelitian ini bisa diselesaikan. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan serta ilmu bagi penulis dan pembaca.

Palangka Raya, Februari 2019
Penulis,

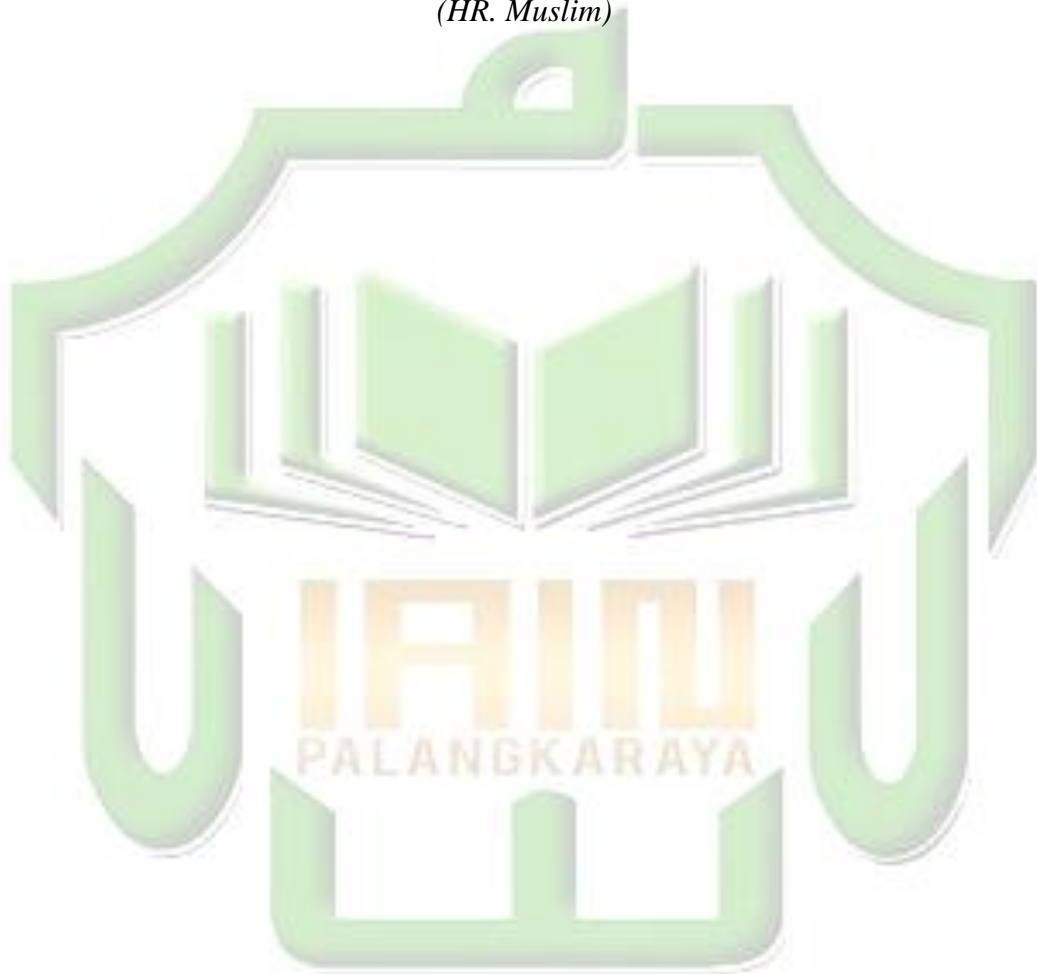
Zainatur Rahmah
NIM. 1401111819

MOTTO

مَنْ سَنَّ سُنَّةً حَسَنَةً فَلَهُ أَجْرُهَا وَأَجْرُ مَنْ عَمِلَ بِهَا

Artinya:

“Barang siapa yang melakukan hal baru yang baik maka ia mendapat pahalanya dan mendapat pula pahala orang lain yang mengerjakan hal baru yang baik itu”
(HR. Muslim)



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Mama (Kursiah), Abah (M. Aini), yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, terimakasih yang sedalam-dalamnya untuk orang tuaku tercinta yang selalu memberikan dukungan penuh dalam segala hal.

Kepada kakakku Marsiah, M.Harly, Sulaiman, Hatijah, Mardalifah, Supardi, dan M. Ali beserta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan dukungan tanpa batas, serta keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi serta nasihat kepadaku.

Kepada sahabat-sahabatku RF dan SG (Yulia, Munifah, Ida, Dinah, Suci, Evi, Nengsih, Dina, Gebby, Mya, Ani, Jejen dan Ervi) terimakasih telah mengajarkanku banyak hal hingga aku bisa sampai dititik ini dan terimakasih atas motivasi, semangat, kebersamaan, kekeluargaan dan kesolidaritan yang selama ini tercipta.

Kepada teman-temanku PAI'14 yang telah sama-sama berjuang dari awal terimakasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	vi
NOTA DINAS.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	7
C. Identifikasi Masalah.....	9
D. Batasan Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan.....	11
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
J. Definisi Operasional.....	13
K. Sistematika Penulisan Proposal.....	14
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 16
A. Pengembangan Bahan Ajar	16
1. Pengertian Bahan Ajar	16
2. Fungsi dan Klasifikasi Bahan Ajar	17
3. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar	18
4. Pengerian Pengembangan	19
B. Blended Learning	19
1. Konsep <i>Blended Learning</i>	19
2. Tujuan dan Kategori <i>Blended Learning</i>	22

3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Blended Learning</i>	24
4. Implementasi <i>Blended Learning</i>	25
5. <i>Blended Learning</i> Perguruan Tinggi	31
6. Aturan Pembuatan Slide Presentasi	33
C. Macromedia Flash	34
1. Pengertian Macromedia Flash	34
2. Kegunaan Macromedia Flash	35
3. Area Kerja dan Istilah-istilah dalam Macromedia Flash	35
4. <i>Blended Learning</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	39
D. Materi Kuliah Ilmu Pendidikan	40
1. Komponen-Komponen Pendidikan	40
E. Model Pengembangan Bahan Ajar	52
F. Kerangka Pikir	56
BAB III METODE PENGEMBANGAN	59
A. Jenis Penelitian	59
B. Model Pengembangan	60
C. Prosedur Pengembangan	61
D. Uji Coba Produk	66
E. Jenis Data	67
F. Teknik Pengumpulan Data	68
G. Instrumen Pengumpulan Data	69
H. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN	76
A. Hasil Pengembangan	76
B. Hasil Kelayakan Bahan Ajar Macromedia Flash	90
1. Hasil Validasi Ahli Materi	90
2. Hasil Validasi Ahli Media	92
3. Hasil Uji Coba Individu	97
4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	99
5. Hasil Uji Coba Lapangan	101
BAB V KESIMPULAN	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran-Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114

LAMPIRAN-LAMPIRAN	116
LAMPIRAN SURAT – MENYURAT.....	184



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	69
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Mahasiswa.....	71
Tabel 3.4	Aturan Pemberian Skor Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Tanggapan Mahasiswa.....	73
Tabel 3.5	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-Rata.....	74
Tabel 4.1	Nama Mahasiswa/i Uji Coba Individu.....	88
Tabel 4.2	Nama Mahasiswa/i Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Tabel 4.3	Nama Mahasiswa/i Uji Coba Lapangan.....	89
Tabel 4.4	Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 4.5	Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	92
Tabel 4.6	Validasi Ahli Media Tahap Kedua.....	94
Tabel 4.7	Validasi Ahli Media Tahap Ketiga.....	96
Tabel 4.8	Hasil Uji Coba Individu.....	97
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	99
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Lapangan.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir.....	58
Gambar3.1	Tahap Pengembangan Model Desain Pembelajaran <i>Dick and Carey</i>	60
Gambar 3.2	Langkah Pembuatan Bahan Ajar Melalui Program Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i>	63
Gambar3.3	Merancang Dan Melakukan Evaluasi Formatif.....	65
Gambar 4.1	Kerangka Awal Pada Bagian <i>Background</i>	81
Gambar 4.2	<i>Mencantumkan Opening</i>	82
Gambar 4.3	Mencantumkan Komponen Yang Ada Pada Menu <i>Home</i>	82
Gambar4.4	Mencantumkan Petunjuk Penggunaan.....	83
Gambar4.5	Mencantumkan Tujuan Perkuliahan.....	83
Gambar 4.6	Mencantumkan Materi Perkuliahan.....	84
Gambar 4.7	Mencantumkan Vidio Sebagai Penunjang Materi.....	85
Gambar 4.8	Mencantumkan Evaluasi.....	85
Gambar 4.9	Mencantumkan Referensi.....	86
Gambar 4.10	Sebelum Materi Dalam <i>Frame</i> Dikurangi.....	104
Gambar 4.11	Sesudah Materi Dalam <i>Frame</i> Ditambah.....	104
Gambar 4.12	Sebelum Tombol Navigasi Pada Menu <i>Home</i> Dirubah.....	106
Gambar 4.13	Setelah Tombol Navigasi Pada Menu <i>Home</i> Dirubah.....	106
Gambar 4.14	Sebelum Gambar Dan Animasi Dirubah.....	107
Gambar 4.15	Setelah Gambar Dan Animasi Dirubah.....	107
Gambar 4.16	Sebelum Diberi Keterangan.....	108
Gambar 4.17	Setelah Diberi Keterangan.....	109

Gambar 4.18	Sebelum Jenis <i>Font</i> Dirubah.....	109
Gambar 4.19	Setelah Jenis <i>Font</i> Dirubah.....	110
Gambar 4.20	Sebelum Adanya Penunjang Materi.....	110
Gambar 4.21	Setelah Adanya Penunjang Materi.....	111



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pembelajaran Semester.....	117
Lampiran 2	Daftar Hadir Mahasiswa.....	124
Lampiran 3	Lembar Validasi Materi.....	126
Lampiran 4	Lembar Validasi Media.....	129
Lampiran 5	Lembar Validasi Siswa Uji Coba Individu.....	138
Lampiran 6	Lembar Validasi Siswa Uji Coba Kelompok Sedang.....	144
Lampiran 7	Lembar Validasi Siswa Uji Coba Kelompok Besar.....	150
Lampiran 8	Catatan Perbaikan Ahli Materi.....	156
Lampiran 9	Catatan Perbaikan Ahli Media.....	158
Lampiran 10	Hasil Uji Coba Individu.....	170
Lampiran 11	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	171
Lampiran 12	Hasil Uji Coba Lapangan.....	172
Lampiran 13	Petunjuk Penggunaan Media.....	174
Lampiran 14	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	176
Lampiran 15	Istilah-Istilah Dalam <i>Flash</i>	178
Lampiran 16	Tampilan Bahan Ajar Menggunakan Program Aplikasi <i>Macromedia Flash</i> 8 Materi Komponen-Komponen Pendidikan.....	179
Lampiran 17	Riwayat Hidup Penulis.....	183
Lampiran 18	Surat Menyurat.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang pendidik muslim dalam dunia pendidikan menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman dalam mengajar. Menjadikannya sebagai referensi awal dalam segala hal yang akan diajarkan. Karena sesungguhnya Al-Qur'an merupakan sebuah kitab yang universal dalam menerangkan segala persoalan, termasuk didalamnya mengenai media dalam pendidikan.

Sebagaimana dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 31-32 yang berbunyi:

خَلَقَ السَّمَوَاتِ بِغَيْرِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا، وَأَلْقَى فِي الْأَرْضِ رَوْسِي أَنْ تَمِيدَ بِكُمْ وَبَثَّ فِيهَا
مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ، وَأَنْزَلْنَا مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ زَوْجٍ كَرِيمٍ (١٠) هَذَا خَلْقُ
اللَّهِ فَأَرُونِي مَاذَا خَلَقَ الَّذِينَ مِنْ دُونِهِ، بَلِ الظَّالِمُونَ فِي ضَلَالٍ مُبِينٍ (١١)

Artinya:

Dia menciptakan langit tanpa tiang yang kamu melihatnya dan Dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi supaya bumi itu tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembang biakkan padanya segala macam jenis binatang. Dan Kami turunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-tumbuhan yang baik (10) Inilah ciptaan Allah, maka perhatikanlah olehmu kepadaku apa yang telah diciptakan oleh sembahsan-sembahsan (mu) selain Allah. Sebenarnya orang-orang yang zalim itu berada di dalam kesesatan yang nyata (11).

Manusia menurut Al-Qur'an, memiliki potensi untuk meraih ilmu dan mengembangkannya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang tidak

hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi efektif dan psikomotornya.

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan tentang pengertian pendidikan diantaranya ialah:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Salim, 2012:15).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang sangat pesat dan telah memberikan manfaat terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karenanya agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik atau calon pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Seorang pendidik tidak bisa terlepas dari tugasnya sebagai pengembang amanah untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Seorang pendidik tidak hanya meliputi guru tetapi juga instruktur, pelatih, fasilitator, dan dosen.

Dosen merupakan salah satu faktor utama penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran, tanpa adanya dosen maka proses pembelajaran tidak akan berjalan. Dalam Undang-Undang No 14 Tahun 2005 pasal 1 dijelaskan bahwa

“dosen adalah pendidik dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat” (Rojai dan Risa, 2013 : 136).

Pada sisi lain, dosen adalah pendidik yang tetap harus memiliki kemampuan tertentu untuk menjadi teladan bagi para mahasiswa dan masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat adalah menjadi tugas pokok dosen dan diharapkan dapat melaksanakan tanggung jawab serta peranannya dengan totalitas.

Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan tergantung pada kualitas sumber daya diantaranya kompetensi pendidik tidak hanya memiliki tanggung jawab untuk mengajar, melainkan juga berupaya untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar terciptanya hasil yang optimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Suatu proses belajar mengajar tentunya ada materi pembelajaran yang akan ditrasfer kepada peserta didik atau dalam perguruan tinggi disebut dengan mahasiswa.

Penggunaan media pembelajaran tentunya memerlukan pengembangan bahan ajar. Menurut Hamid (2011: 120) “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu pengajar atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan suasana yang memungkinkan pendidik untuk belajar”.

Dosen tidak hanya sebagai pengajar akan tetapi juga sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran yang dituntut untuk merancang kegiatan

pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran. Dosen juga diharapkan aktif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat agar informasi yang ingin disampaikan tersalurkan dengan mudah. Salah satu sarana untuk memperbaiki proses komunikasi dapat dilakukan melalui media, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis komputer.

Komputer tidak dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari, sebagai alat yang membantu untuk mempelajari berbagai materi pelajaran, melalui perangkat lunak (*software*), komputer dapat melakukan aplikasi untuk berbagai keperluan penggunanya (*user*).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dengan strategi atau metode guru atau dosen dalam mengajar disebut dengan *blended learning*. *Blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajar untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis komputer yaitu *macromedia flash 8*.

Macromedia flash 8 adalah suatu program untuk membuat animasi dan aplikasi web, yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi pembelajaran yang dapat dibuat sesuai dengan keinginan. Yang cukup dikenal saat ini

dengan nama *macromedia flash8*, di dalam *macromedia flash 8* ini terdapat berbagai *fitur* dan kemudahan yang dimiliki yang menyebabkan *macromedia flash 8* ini menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan *interface*, fungsi dan pilihan *palet* yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap dan sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik. *Macromedia flash 8* ini akan menghasilkan suatu pembelajaran yang menarik minat siswa atau dikenal sebagai pembelajaran interaktif, membantu mahasiswa mendalami materi diluar perkuliahan. Untuk mengatasi hal ini diperlukan bahan ajar pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat menarik perhatian mahasiswa. Pada pelaksanaannya dilapangan dosen cenderung kurang dalam mengembangkan bahan ajar, oleh karena itu menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan bahan ajar melalui program aplikasi yaitu *macromediaflash8*. Alasan peneliti memilih *macromedia flash 8* sebagai bahan ajar karena cocok untuk dijadikan sebagai penunjang pembelajaran, mudah diaplikasikan oleh pengguna, tidak membosankan, dan juga mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti pada beberapa mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam pada angkatan 2014, 2015, 2016, 2017 yang sudah mengambil Mata Kuliah Ilmu Pendidikan dapat disimpulkan bahwa dosen yang mengajar Mata Kuliah Ilmu Pendidikan dalam penyampaian materi pembelajaran selama ini menggunakan media pada umumnya seperti *power point*. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam semester 1 angkatan 2018 sebagian besar memiliki latar belakang pendidikan lulusan MA sebanyak

48,5%. Adapun minat belajar mahasiswa cenderung menyukai gaya belajar visualisasi atau mengamati, karena mudah diingat, mudah dipahami, serta tidak membosankan. Adapun latar belakang pendidikan orang tua sebagian besar adalah lulusan SMA/Sederajat sebanyak 42,4% dan berprofesi sebagai perwirausaha sebanyak 24,2% selebihnya adalah petani, PNS dan lain-lain.

Saat pembelajaran Ilmu Pendidikan, kondisi proses belajar mengajar mahasiswa di kelas cukup aktif hal ini ditandai dengan adanya interaksi antara mahasiswa dengan dosen, dan interaksi mahasiswa dengan mahasiswa. Dosen memberikan stimulus kepada mahasiswa agar mahasiswa menjadi lebih aktif karena apabila mahasiswa tidak diberikan stimulus oleh dosen maka mahasiswa cenderung lebih pasif.

Alasan peneliti memilih mengembangkan bahan ajar berbasis *blended learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan ialah karena dosen yang mengajar mata kuliah tersebut dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan media pada umumnya seperti papan tulis dan *power point*, hanya saja kurang dalam mengaplikasikannya dan alasan lain karena belum adanya penelitian tentang pengembangan berbasis *blended learning*. Sedangkan alasan peneliti memilih Mata Kuliah Ilmu Pendidikan karena mata kuliah ini sebagai pengantar awal ilmu pendidikan yang penting untuk dipahami sebelum lebih jauh memahami ilmu sesuai dengan jurusan masing-masing. Dengan ini peneliti ingin mengujicobakan produk yang dibuat dengan mengombinasikan metode mengajar dosen Mata Kuliah Ilmu Pendidikan dengan produk yang dibuat yaitu berupa bahan ajar melalui program *macromedia flash 8*. Untuk itu peneliti

ingin meneliti bagaimana mengintegrasikan bahan ajar berbasis *Blended Learning* tersebut dengan media pembelajaran berbasis komputer melalui program *macromedia flash 8*, maka peneliti perlu melakukan penelitian tentang

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.”

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi Leni Fitriani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Fiqih Materi Wudu dan Tayammum Kelas VII MTsN 2 Palangka Raya”. Masalah penelitian ini terletak pada variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional yakni menggunakan media cetak seperti buku paket dan LKS. Sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer dan LCD sudah tersedia di sekolah, tetapi pemanfaatan sarana dan prasarana cenderung hanya digunakan saat pelajaran TIK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media dari aspek tampilan menyatakan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 64,00 dan rerata 4,27 dikategorikan Sangat Baik dan aspek materi menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 23,00 dan rerata 4,6 dikategorikan Sangat Baik. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dari aspek tampilan menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 40,22 dan rerata 4,46 Kriteria Sangat Baik. Aspek materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 41,13 dan rerata 4,45 Kriteria Sangat Baik. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayammum kelas VII MTsN 2 Palangka Raya berdasarkan aspek motivasi dan manfaat siswa banyak yang menyatakan bahwa merasa senang mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayammum dan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayammum. Teori pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teori ADDIE.
2. Tesis Fardhaniyang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)”. Permasalahannya ialah dalam penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan memberikan banyak pengaruh terutama

peningkatan sumber belajar. Minimnya bahan ajar yang digunakan sebagai keanekaragaman sumber belajar. Pembelajaran PJOK cenderung tatap muka membuat pembelajaran menjadi monoton. Pada dasarnya pembelajaran bisa didapat dari tatap muka, *offline*, dan *online*. Untuk itu maka diperlukannya pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu perlu di buat bahan ajar berbasis *blended learning* agar bisa menunjang atau meningkatkan proses pembelajaran PJOK. Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berbasis *blended learning* berupa modul, multimedia, dan *edmodo* dengan hasil sangat valid. Rincian dari pengembangan diperoleh hasil kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar dengan hasil sangat valid dengan rata-rata 86%. Dengan rincian hasil uji coba kelompok perorangan dalam kategori kemenarikan produk (95%), kemudahan (86,11%), kejelasan (87,50%). Uji kelompok kecil dalam kategori kemenarikan (86,25%), kemudahan (86,46%), dan kejelasan (86,98%). Uji kelompok besar dalam kategori kemenarikan (86,83%), kemudahan (85,28%), dan kejelasan (85,69%).Teori pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teori ADDIE.

Kedua penelitian di atas menggunakan teori ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sedangkan peneliti menggunakan teori *Dick and Carey* yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan butir tes, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan ajar, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi pembelajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan kedua penelitian yang sebelumnya. Persamaannya yaitu sama-sama berkaitan dengan pengembangan baik itu media maupun bahan ajar. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada produk yang dikembangkan. Peneliti pertama mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi whudu dan tayammum, dan peneliti kedua

mengembangkan bahan ajar berbasis *blended learning* pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, sedangkan penelitian yang akan peneliti kembangkan ialah menghasilkan bahan ajar berbasis *blended learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan pada prodi Pendidikan Agama Islam melalui program *macromedia flash 8*.

C. Identifikasi Masalah

1. Bahan ajar yang digunakan pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan masih banyak menggunakan media *power point* padahal kemajuan teknologi sudah berkembang pesat.
2. Dosen sudah menggunakan seperangkat pembelajaran seperti LCD hanya saja belum sepenuhnya diaplikasikan.
3. Mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *website* sehingga perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat memudahkan dalam memahami pembelajaran.

D. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan dengan materi Komponen- Komponen Pendidikan pada Prodi Pendidikan Agama Islam.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu apakah layak bahan ajar berbasis *blended Learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan digunakan dalam Prodi Pendidikan Agama Islam?

F. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis

a. Manfaat bagi tempat yang diteliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi dosen untuk dapat mengembangkan bahan ajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar siswa atau mahasiswa semakin tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

b. Manfaat bagi pengajar

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan pengalaman bagi pengajar untuk mengembangkan materi ajar dan dapat di pertimbangkan

sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru kepada peneliti sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik agar dapat terus menemukan ide kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Manfaat bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat menarik minat mahasiswa dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi mahasiswa yang memiliki minat belajar yang rendah.

2. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan.
- b. Menambah referensi bacaan tentang bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8*.

H. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan ialah berupa bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash8* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran klasikal.

2. Media pembelajaran interaktif ini memuat petunjuk umum, tujuan pembelajaran, materi konsep ilmu pendidikan, menu, *exit*, petunjuk penggunaan, evaluasi, referensi, dan tentang penulis.
3. Bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash8* ini akan disajikan secara interaktif. Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya berisi materi dan evaluasi tetapi juga memuat gambar, teks, audio, dan desain animasi yang menarik minat mahasiswa.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi

1. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan dapat diuji kelayakan produk tersebut.
2. Bahan ajar berbasis *blended learning* merupakan metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran dan bahan ajar berbasis *blended learning* ini melalui program *macromedia flash 8*.
3. Bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* ini belum pernah diterapkan dalam mata kuliah Ilmu Pendidikan.

b. Keterbatasan

Keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan kemampuan pengembangan dalam menguasai bahan ajar.
2. Uji penggunaan bahan ajar oleh dosen pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan saja.
3. Uji penggunaan media terbatas pada kelasprodi Pendidikan Agama Islam yang mengambil Mata Kuliah Ilmu Pendidikan saja.

J. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu diberikan penjelasan sehubungan dengan pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan Bahan Ajar

Segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. *Blended Learning*

Metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis *web* dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan di dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar

mengajar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media yang digunakan disini berupa *macromedia flash8* yaitu perangkat lunak komputer (*software*) dalam kategori *authoring tool*. Program *flash* ini bisa digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang memerlukan interaksi pemakainya dengan kemudahan yang ditawarkan.

4. Ilmu Pendidikan

Ilmu Pendidikan adalah ilmu pengetahuan yang membicarakan masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan. Sebagai ilmu pengetahuan, ilmu pendidikan bersifat praktis sekaligus teoritis. Praktis berarti menyangkut tentang pelaksanaan pendidikan seperti cara mendidik. Teoritis berarti menyangkut tentang teori-teori, pedoman-pedoman, prinsip-prinsip ilmiah tentang pelaksanaan pendidikan.

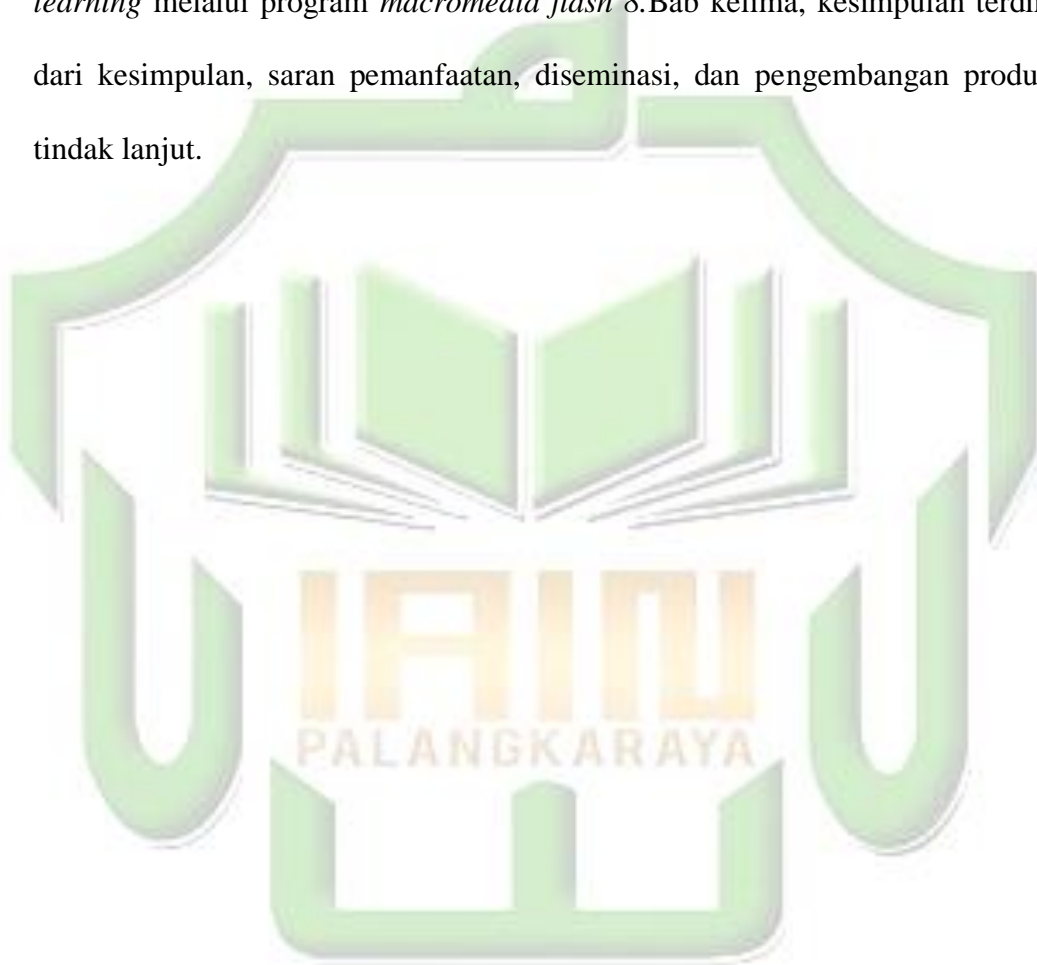
K. Sistematika Penulisan Proposal

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah Bab pertama, pendahuluan terdiri dari latar belakang, hasil penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, dan sistematika penulisan proposal.

Bab kedua, kajian pustaka terdiri dari pengembangan, bahan ajar, *blended learning*, media pembelajaran, *macromedia flash 8*, materi Ilmu Pendidikan, model pengembangan bahan ajar, dan kerangka berpikir.

Bab ketiga, metode Penelitian, terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, jenis data dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, hasil pengembangan terdiri dari hasil pengembangan, analisis data, dan tanggapan mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8*. Bab kelima, kesimpulan terdiri dari kesimpulan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk tindak lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut *National Centre for Competency Based Training* dalam Prastowo (2013:16) “bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.” Pandangan dari para ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Ibrahim (2003) dalam Sumantri (2015:217) bahan atau materi ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai para siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Bahan pembelajaran merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dipahami oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bahan yang dikembangkan hendaknya mengacu pada program dalam silabus yang membelajarkannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik.

Prastowo (2013:298) menyimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta

didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

2. Fungsi dan Klasifikasi Bahan Ajar

a. Bahan ajar berfungsi sebagai berikut.

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai.
- 3) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

b. Macam-macam bahan ajar menurut bentuknya, meliputi:

- 1) Bahan ajar cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya: *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau kelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya: *vidio compact disk* dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan vidio) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya: *compact disk onteractive*.

c. Macam-macam bahan ajar menurut sifatnya, meliputi:

- 1) Bahan ajar yang berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *chart*, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *vidio cassettes*, siaran televisi, vidio nteraktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.

- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya *kit sains*, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *hand phone*, *vidio conferencing*, dan lain sebagainya (Prastowo, 2015:40)

3. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

a. Bahan ajar disusun dengan tujuan:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Ahmadi, Et al, 2011 : 208).

b. Manfaat bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan siswa.

1) manfaat bagi guru:

- a) diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa,
- b) tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkandung sulit diperoleh,
- c) bahan ajar menjadi lebih kaya, karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
- d) menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- e) bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran efektif antara guru dan siswa, karena siswa merasa lebih percaya kepada gurunya,
- f) diperoleh bahan ajar yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran,
- g) dapat diajukan sebagai karya yang dinilai mampu menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat, dan
- h) menambah penghasilan guru jika hasil karyanya diterbitkan.

2) manfaat bagi siswa:

- a) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,

- b) siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, dan
- c) siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai (Prastowo. 2013 : 301).

4. Pengertian Pengembangan

Menurut Putra (2011:70) “pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan dan pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu”.

B. *Blended Learning*

1. Konsep Blended Learning

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik, sedangkan *Learning* artinya belajar. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual (Husamah, 2014 : 11). Sedangkan menurut Elena Mosa (2006) dalam Rusman (2012:242) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.

Driscoll (2009:37) dalam Rusman (2012:303) mendefinisikan:

Blended learning integrates –or blends- learning programs in different format to achieve a common goal, yang dapat diartikan *Blended learning* mengintegrasikan –atau menggabungkan- program belajar dalam format yang berbeda dalam mencapai tujuan umum.

Blended learning merupakan sebuah kombinasi dari berbagai pendekatan di dalam pembelajaran. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan di dalam pembelajaran.

Pendapat lainya dipaparkan oleh Bhok dan Graham (2006) juga mendefinisikan sebagai berikut:

Blended learning is combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning. Yang artinya *blended learning* adalah gabungan dari dua sejarah model perpisahan mengajar dan belajar: sistem pembelajaran tradisional dan sistem penyebaran pembelajaran, yang menekankan peran pusat teknologi berbasis komputer dalam *blended learning*. (Rusman, Et al. 2012 : 244).

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukannya komputer, walaupun sebelum itu sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran pada awalnya terjadi karena adanya tatap muka antar pendidik dengan peserta didik. Akan tetapi setelah ditemukannya mesin cetak, peserta didik memanfaatkan media cetak tersebut. Setelah itu saat ditemukannya media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengombinasikan pendidik, media cetak, dan audio visual. Namun terminologi *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sumber belajar dapat diakses oleh pendidik secara *offline* atau *online*. Saat ini penerapan pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio,

teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*) (Husamah, 2014 : 14).

Program dibuat dalam bentuk pembelajaran dengan sistem *blended learning*. Artinya materi pelajaran secara umum tersaji di *internet*, pengajar secara kontinyu dapat mempelajari materi pembelajaran secara *virtual* di tempat kerja (lembaga pendidikan) masing-masing tanpa harus mengganggu aktivitas mengajarnya. Dilakukan juga beberapa program tatap muka dengan format tutorial. Pada akhir program pengajar tersebut memperoleh sertifikat sebagai bukti telah mengikuti dan lulus pada salah satu dari program yang ditawarkan (Munir. 2012 : 200).

Metode *blended learning* memberikan kesempatan bagi peserta pembelajaran online, salah satunya, untuk bertatap muka. Metode *blended* yang demikian banyak diterapkan utamanya ketika kompetensi yang hendak dicapai adalah keterampilan (*psikomotorik*) tertentu. Metode ini juga memberikan rasa ketertarikan pembelajar akan apa yang sedang dipelajarinya. Walaupun *online learning* memberikan kemudahan bagi para pembelajar untuk mengikuti pembelajaran dimana saja dan kapan saja, pembelajar, sebagai manusia, tetap memiliki keinginan untuk berada dalam suatu komunitas (dalam hal ini komunitas belajar) yang sesungguhnya, dan hal ini dipandang penting dalam pembelajaran. Selain itu, Prawiradilaga (2007) sosok pengajar walau tidak dominan seperti dalam paradigma mengajar, tetap diperlukan untuk pembinaan perilaku atau sikap yang berorientasi pada norma masyarakat (Rusman. 2012 : 304).

Perkembangan teknologi informasi khususnya perkembangan teknologi internet yang selalu dapat diakses kapan saja dan dimana saja, yang menawarkan segala kemudahannya telah membuat internet menjadi suatu media. Berdasarkan pemaparan tersebut, adapun karakteristik *blended learning* adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta sebagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau bertatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar *via online*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung (Husamah, 2014 : 16).

2. Tujuan dan Kategori *Blended Learning*

- a. Tujuan *Blended Learning*

Menurut Shibley dkk mengatakan bahwa “mata kuliah *blended* difokuskan untuk mengubah bentuk pembelajaran klasik sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai mata pelajaran yang dirancang ulang” Husamah (2014 : 21).

Dari pemaparan di atas, dapat dirumuskan tujuan penggunaan *blended learning* sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

- 2) Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan para peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan kapan pun dan di mana pun selama peserta didik memiliki akses internet.

b. Kategori Blended Learning

Blended learning memiliki dua kategori utama, yaitu:

- 1) Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka (*face to face*). Banyak pendidik menggunakan istilah *blended learning* untuk merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas tatap muka, baik dengan memanfaatkan jejaring-terikat (*web-dependent*) maupun jejaring-pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak mengubah model aktivitas. Kategori yang digunakan oleh peneliti yaitu aktivitas tatap muka (*face to face*) dimana bahan ajar ditampilkan di layar monitor saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Pembelajaran campuran (*hybrid learning*): Pembelajaran model ini mengurangi aktivitas tatap muka tapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara *online* (Husamah, 2014 : 22).

3. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

a. Kelebihan Blended Learning

Adapun kelebihan dari *blended learning* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- 2) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pendidik atau peserta didik lain di luar jam tatap muka.
- 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pendidik.
- 4) Pendidik dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- 5) Pendidik dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- 6) Pendidik dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- 7) Peserta didik dapat saling berbagi *file* dengan peserta didik lainnya.
- 8) Dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

b. Kekurangan Blended Learning

Noer mengemukakan beberapa kekurangan *blended learning* sebagai berikut:

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, dan bila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pendidik, peserta didik, dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi (Husamah, 2014 : 36).

4. Implementasi Blended Learning

Dalam Husamah (2011:23) menyatakan bahwa *Blended learning* merupakan suatu upaya untuk menggabungkan kegiatan belajar konvensional (tatap muka) dengan belajar menggunakan komputer atau perlengkapan elektronik berdasarkan petunjuk dari pendidik di mana materi dapat berbentuk media digital yang digunakan untuk membantu proses dalam pembelajaran konvensional.

Tidak ada aturan baku tentang pembelajaran dengan menggunakan *blended*, dan hal ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Dalam perkuliahan, masing-masing mata kuliah dapat diterapkan dengan menggunakan *blended learning* secara mandiri, dan mengikuti aturan yang dipakai oleh dosen pengampu mata kuliah.

McGinnis menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan manakala ingin menerapkan pembelajaran *blended learning*, dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Dalam penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman terkait dengan kebijakan atau peraturan) harus secara konsisten.
- b. Penyelenggaraan pembelajaran harus dilaksanakan secara serius karena hal ini mendorong peserta didik cepat menyesuaikan diri.
- c. Bahan ajar yang diberikan harus selalu diperbaharui (*updated*) baik dalam segi format, isi, maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi syarat kaidah bahan ajar mandiri (*self-learning materials*).

d. Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75,25, yang artinya 75% waktu digunakan untuk pembelajaran tatap muka dan 25% waktu digunakan untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami isi bahan ajar (Husamah, 2014: 23).

Secara khusus, Soekartawi menyarankan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan pembelajaran *blended learning* agar hasilnya optimal. Adapun keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Menetapkan macam dan materi bahan ajar, kemudian mengubah bahan ajar yang memenuhi syarat untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Karena media pembelajaran yaitu menggunakan pembelajaran *blended learning*, bahan ajar sebaiknya dibedakan atau dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu:

- 1) Bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik.
- 2) Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui tatap muka.
- 3) Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online* atau berbasis web.

b. Menetapkan rancangan pembelajaran *blended learning* yang digunakan. Kegiatan ini merupakan tahapan yang paling sulit dilakukan karena memerlukan bantuan dari ahli *e-learning*. Dalam tahapan ini, yang terpenting adalah bagaimana membuat rancangan pembelajaran yang berisikan komponen Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan tatap muka. Oleh

karena itu, dalam membuat rancangan pembelajaran ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan berkaitan dengan:

- 1) Bagaimana bahan ajar tersebut disajikan.
- 2) Dapat membedakan bahan ajar yang bersifat wajib dipelajari dan sifatnya anjuran guna untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.
- 3) Bagaimana peserta didik bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
- 4) Faktor pendukung apa yang diperlukan. Misalnya perangkat lunak (*software*) apa yang digunakan.

c. Tetapkan format pembelajaran *online* apakah bahan ajar tersedia dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML) sehingga mudah di *cut and paste* atau dalam format *Portable Document Format* (PDF) tidak bisa di *cut and paste*. Yang perlu juga diperhatikan kepada peserta didik dan pengajar adalah apa *hosting* yang dipakai, apakah pembelajaran *online* itu menggunakan jaringan internet dan apakah jaringan itu apakah yahoo, google, dan lainnya.

d. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat guna untuk mengetahui rancangan pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan mudah atau justru sebaliknya. Cara yang lazim digunakan untuk menguji coba rancangan ini adalah dengan *pilot test*. Dengan cara ini, penyelenggara pembelajaran *blended learning* bisa meminta masukan atau saran dari pengguna atau peserta *pilot test*.

e. Menyelenggarakan pembelajaran *blended learning* dengan baik sambil menugaskan instruktur khusus (pengajar) yang tugas utamanya menjawab pertanyaan peserta didik.

f. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran *blended learning*. Banyak cara tentang bagaimana membuat evaluasi tersebut, namun Semler menyarankan sebagai berikut:

- 1) Mudah dikendalikan (*easy to navigate*) yaitu seberapa mudah peserta didik bisa mengakses semua informasi yang disediakan dalam paket pembelajaran yang disiapkan dikomputer. Kriterianya semakin mudah aksesnya, maka semakin baik hasilnya.
- 2) Pemakaian konten/isi (*content/substance*) yaitu bagaimana kualitas isi pembelajaran yang dipakai, bagaimana petunjuk untuk mempelajari isi bahan ajar, bagaimana bahan ajar itu disiapkan, apakah bahan ajar yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriterianya semakin dekat isi bahan ajar itu dengan tujuan pembelajaran, maka semakin baik hasilnya.
- 3) Rancangan/format/penampilan (*layout/format/appearance*) yaitu apakah paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) disajikan secara profesional. Kriterianya semakin baik penyajian bahan ajar maka semakin baik pula hasilnya.
- 4) Ketertarikan (*interest*) yaitu sebesar apakah paket pembelajaran yang disajikan mampu menimbulkan daya tarik peserta didik untuk belajar. Kriterianya adalah semakin besar daya tarik terhadap paket

pembelajaran yang disajikan bagi peserta didik untuk terus belajar, maka semakin baik pula hasilnya.

- 5) Aplikabilitas (*applicability*) yaitu seberapa jauh paket pembelajaran yang disajikan bisa dipraktekkan secara mudah. Kriterianya adalah semakin mudah dipraktekkan, maka semakin baik pula hasilnya.
- 6) Murah/bermanfaat (*cost-effectiveness/value*) yaitu seberapa murah biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti paket pembelajaran tersebut (Husamah, 2014:27).

Sementara itu, Carmen menyebutkan lima kunci sebagai pedoman bagi kita untuk meremu resep yang tepat bagi *blended learning* yang akan dilakukan, adapun kelima kunci tersebut yaitu:

- a. *Live event*, yakni pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) yang berlangsung secara sinkron dalam waktu dan tempat yang sama (yakni ruang kelas). Pola pembelajaran langsung seperti ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.
- b. Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yaitu mengombinasikan pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik berdasarkan teks maupun multimedia (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari keseluruhan). Dalam konteks saat ini, bahan belajar tersebut dapat disampaikan secara *online* (via web maupun via perangkat

mobile dalam bentuk: *audiostreaming*, *vidio streaming*, *e-book*, dan lainnya) maupun secara *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dan lainnya).

- c. Kolaborasi (*collaboration*) yaitu mengombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar maupun kolaborasi antar peserta belajar yang keduanya bisa bersifat lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang pembelajaran *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta belajar atau pengajar melalui alat komunikasi yang memungkinkan. Kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain untuk mendalami materi, pemecahan masalah, pembelajaran berbasis-proyek, dan lain-lain.
- d. Asesmen yakni cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik asesmen) dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis asesmen, baik yang bersifat tes maupun nontes. Di samping itu, ramuan antara bentuk-bentuk asesmen *online* dan asesmen *offline* juga perlu dipertimbangkan. Sehingga dapat memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan asesmen tersebut.
- e. Materi pendukung kinerja (*performance support materials*) yakni memastikan sumber daya yang ada untuk mengombinasikan pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual. Bahan ajar disiapkan dalam bentuk digital yang dapat diakses oleh peserta belajar

baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dan lainnya) maupun secara *online* (via website resmi tertentu) atau pembelajaran *online* dibantu dengan suatu *learning/content management system* (LCMS), maka pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, dan mudah diakses (Husamah, 2014: 31).

5. Blended Learning Perguruan Tinggi

a. Karakteristik pembelajar Tingkat perguruan Tinggi

Mahasiswa merupakan tingkatan pelajar yang telah memasuki periode di mana pada usianya mahasiswa dapat melakukan pilihannya berupa tindakan yang bertanggung jawab dan cenderung tidak bergantung oleh siapa pun. Karena itulah pendidikan moral dan akademis sangatlah menunjang kepribadian seorang mahasiswa. Kepribadian seorang mahasiswa akan berkembang seiring dengan proses pembenahan, pembekalan, penentuan, dan akhirnya penentuan prinsip diri bagi seorang mahasiswa.

Sebagai seorang mahasiswa, ia harus bisa bertanggung jawab atas dirinya sendiri terlebih dahulu dengan cara:

- 1) Sebisa mungkin mengerjakan tugas-tugas kampus yang diberikan oleh dosen.
- 2) Mengubah pola pikirnya. Karena pola pikir pelajar dengan mahasiswa sangatlah berbeda.

Menurut Tenant (2006 : 8) dalam Husamah (2014 : 234) menyebutkan salah satu ciri pembelajar dewasa atau dalam perguruan tinggi disebut dengan mahasiswa yaitu adanya sifat pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) yang secara umum mencirikan beberapa hal penting yaitu: “Kemampuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan untuk mengajukan pertanyaan, kemampuan untuk mengorganisasi data untuk menjadikan jawaban yang benar, dan kemampuan untuk dapat melakukan generalisasi dan mengomunikasikan jawaban dari pertanyaan yang muncul”.

b. Kelebihan dan Kelemahan *Blended Learning* di Perguruan Tinggi

Berikut ini kelebihan *blended learning* dalam penerapannya di perguruan tinggi yakni:

- 1) Mahasiswa menjadi lebih banyak bertanya, barangkali hal ini disebabkan karena tidak adanya beban psikologi pada saat bertanya melalui internet.
- 2) Pertanyaan dan jawaban dapat dilihat sewaktu-waktu oleh peserta kuliah yang lain, karena semua pertanyaan dan jawaban melalui WEB tercatat oleh sistem.
- 3) Kesempatan belajar dan mengajar di luar kelas menjadi lebih banyak, karena interaksi dosen-mahasiswa masih dapat berjalan di luar jam kerja.
- 4) Catatan data statistik tentang pelaksanaan kuliah melalui *blended learning* dapat dengan cepat disediakan oleh sistem.
- 5) Perbaikan materi dan pelaksanaan perkuliahan dapat secara berkesinambungan dipantau, dievaluasi dan diperbaiki, karena dapat diakses oleh pengajar lain maupun oleh *reviewer*, sehingga memungkinkan untuk dilakukan evaluasi pengajaran secara sistematis.
- 6) Meningkatkan aktivitas proses pembelajaran di luar jam kelas.
- 7) Soal-soal ujian dapat dikumpulkan dan dikelola, serta dapat dikembangkan terus-menerus dengan mudah.
- 8) Mahasiswa sejak awal dapat mengetahui keseluruhan kerangka materi kuliah yang akan dipelajari selama satu semester, karena

peserta didik dapat mengakses garis besar kuliah melalui WEB pada masa awal kuliah.

- 9) Materi-materi yang membutuhkan penjelasan yang intensif di kelas maka materi tersebut disampaikan di kelas, materi yang dapat diserap oleh mahasiswa tanpa bantuan dosen dapat diakses, dipelajari sendiri oleh mahasiswa dan kemudian didiskusikan melalui internet.
- 10) Kualitas dan kuantitas interaksi antara satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain pada kuliah ini lebih baik dibanding dengan kuliah konvensional.
- 11) Kualitas dan kuantitas interaksi antara mahasiswa dengan dosen pada kuliah ini lebih baik dibanding kuliah konvensional.
- 12) Materi kuliah lebih mudah dan lebih lengkap untuk diakses dan dimiliki oleh mahasiswa.
- 13) Dengan sistem *blended learning*, kepastian tentang perincian dan cakupan kuliah menjadi lebih jelas, karena dapat diakses oleh semua peserta.
- 14) Meningkatkan etos kerja saya sebagai dosen, karena diberi fasilitas dan kesempatan untuk mengembangkan diri.

Berikut ini kelemahan penerapan *blended learning* di jenjang perguruan tinggi meliputi:

- 1) Dosen maupun mahasiswa sering tidak mengenal waktu pada saat berinteraksi melalui WEB. Sampai di rumah pun hingga larut malam masih sering bekerja, dan hal ini tentu saja kurang baik terhadap keluarga.
- 2) Memerlukan ketergantungan pada sistem internet yang cepat dan andal, baik jaringan kantor maupun di rumah, karena kalo hanya mengandalkan waktu jam kantor, maka sering masih kurang keleluasaannya.
- 3) Pada metode *blended learning*, materi di WEB harus didesain secara terintegrasi dengan kuliah tatap muka di kelas.
- 4) Membutuhkan usaha, kesungguhan dan komitmen waktu yang tidak sedikit (Husamah, 2014 : 235).

6. Aturan Pembuatan Slide Pada Media Presentasi

Sebelum memasuki sebuah aplikasi pembuatan bahan ajar berupa *macromedia flash* 8, ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan slide pada media presentasi seperti ukuran huruf. Untuk

penulisan judul gunakan 32 *point* atau lebih besar. Ukuran sub judul gunakan 30 *point* atau lebih besar. Ukuran teks atau uraian gunakan ukuran 24 *point* atau lebih besar. Aturan ini bukan berlaku mutlak namun untuk ukuran ruang yang lebih besar atau mungkin lebih kecil dapat menggunakan rumus berikut:

- a. Tinggi Huruf (mm) = $\frac{\text{Jarak Baca (mm)}}{200}$
- b. Lebar Huruf (mm) = $\frac{2}{3} \times \text{tinggi huruf}$
- c. Tebal Huruf (mm) = $\frac{1}{6} \times \text{tinggi huruf}$
- d. Jarak antara dua Huruf = $\frac{1}{5} \times \text{tinggi huruf}$
- e. Jarak antara dua kata = $\frac{2}{3} \times \text{tinggi huruf}$
- f. Jarak antara dua baris kalimat = $1 \times \text{tinggi huruf}$
- g. Jumlah baris kalimat dalam sekali tayang dalam satu slide adalah 8-10 baris (Sudarma, 2015:75).

C. MacromediaFlash 8

1. Pengertian MacromediaFlash8

Menurut Munir (2011:1) *Flash* adalah perangkat lunak komputer (*soft-ware*) dalam kategori *authoring tool*. Program *flash* ini biasa digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang memerlukan interaksi dari pemakainya (*user*). Dengan kemudahan yang ditawarkan, beberapa kalangan di akademisi bahkan mulai menggunakan *flash* untuk membuat sebuah presentasi yang menarik.

Menurut Deni (2012:152) “*Macromedia flash 8* merupakan *software* yang digunakan oleh para *programmer* pembelajaran interaktif, karena *macromedia* ini tergolong yang paling mudah digunakan”. *Macromedia* memiliki kemampuan untuk menampilkan multimedia dengan sistem

penggunaan pemrograman *action script*. Melalui *action script*, maka program yang diproduksi akan sangat mudah dan cepat serta cukup menarik.

Skripsi Murjani (2014:30) menyimpulkan bahwa *macromedia flash* 8 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai *fitur* dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *macromedia flash* 8 menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan *interface*, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

2. Kegunaan Macromedia Flash8

Macromedia flash8 sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian siswa. Sehingga dengan menggunakan *macromediaflash* 8 siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pembelajaran. *Macromediaflash* 8 dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Animasi *flash* adalah perangkat lunak komputer (*software*) dalam kategori *outhoring tool*. Program *flash* ini bisa digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang memerlukan interaksi pemakainya dengan kemudahan yang ditawarkan (Murjani, 2014 : 27).

3. Istilah-istilah dalam Flash dan Area Kerja Flash

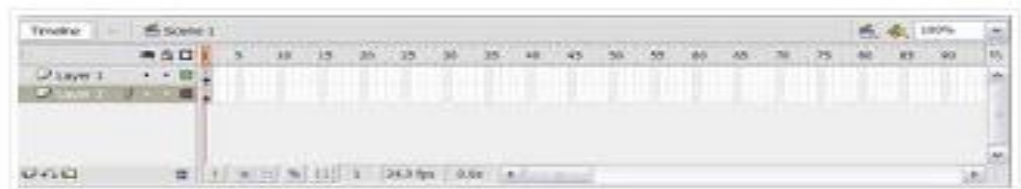
Pada istilah-istilah dalam *flash* yaitu terdapat properti, animasi, *action script*, *movie clip*, *frame*, *scene*, *time line*, *masking*, *layer*, dan *keyframe* (Madcom, 2008:1).



Sebelum membuat sebuah animasi dan media lainnya dengan menggunakan *flash* harus mengenal terlebih dahulu komponen-komponen apa saja yang terdapat pada *flash*. Beberapa penjelasan tentang komponen penting dalam *flash* sebagai berikut:

a. *Timeline*

Timeline adalah panel untuk mengatur waktu (*timing*) dari animasi *flash*. Kecepatan dari animasi serta gerakan apa saja yang harus muncul diatur seluruhnya melalui panel *timeline* ini. Jendela *timeline* ini berisi *layer*, *frame*, *black keyframe*, dan *keyframe* untuk mengatur



pembuatan animasi.

b. *Stage* (area kerja)

Stage adalah tempat untuk menggambar, menulis, dan sebagainya. Pada area kerja *stage* ini kita dapat mengontrol seberapa besarnya layar dan warnanya melalui kotak dialog *movie properties*. *Stage* juga dapat disebut sebagai lembar kerja untuk menempatkan objek-objek animasi.



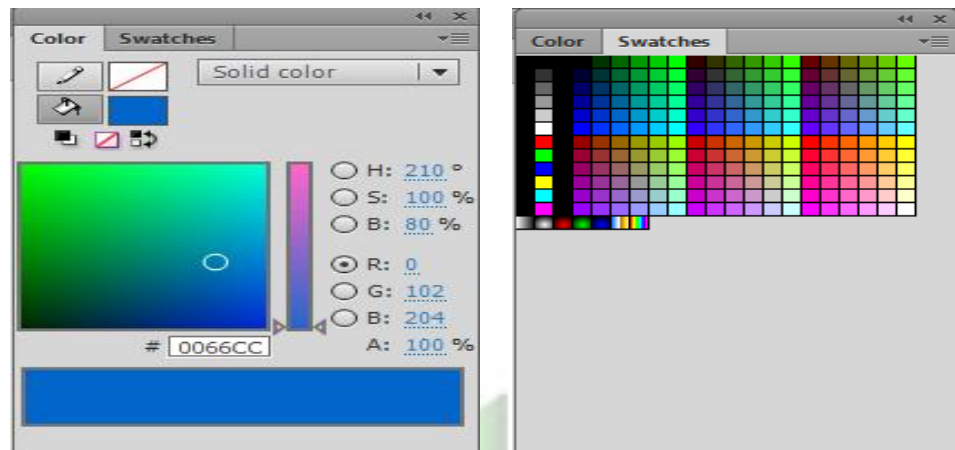
c. *Toolbar*

Toolbar berisi kumpulan *tool* yang digunakan untuk membuat dan memilih isi di dalam *timeline* dan *stage*. *Panel* ini paling sering digunakan dan ada empat bagian dari *panel* ini yaitu *tools*, *view*, *colors*, dan *option*.

Nama Tool		Nama Tool
Selection Tool (V)		Selection Tool (A)
Free Transform Tool (Q)		Gradient Transform Tool (F)
Line Tool (N)		Lasso Tool (L)
Pen Tool (P)		Text Tool (T)
Oval Tool (O)		Rectangle Tool (R)
Pencil Tool (Y)		Brush Tool (B)
Ink Bottle Tool (S)		Paint Bucket Tool (K)
Eyedropper Tool (I)		Eraser Tool (E)
Hand Tool (H)		Zoom Tool (Z, M)
Stroke Color		
		Fill Color

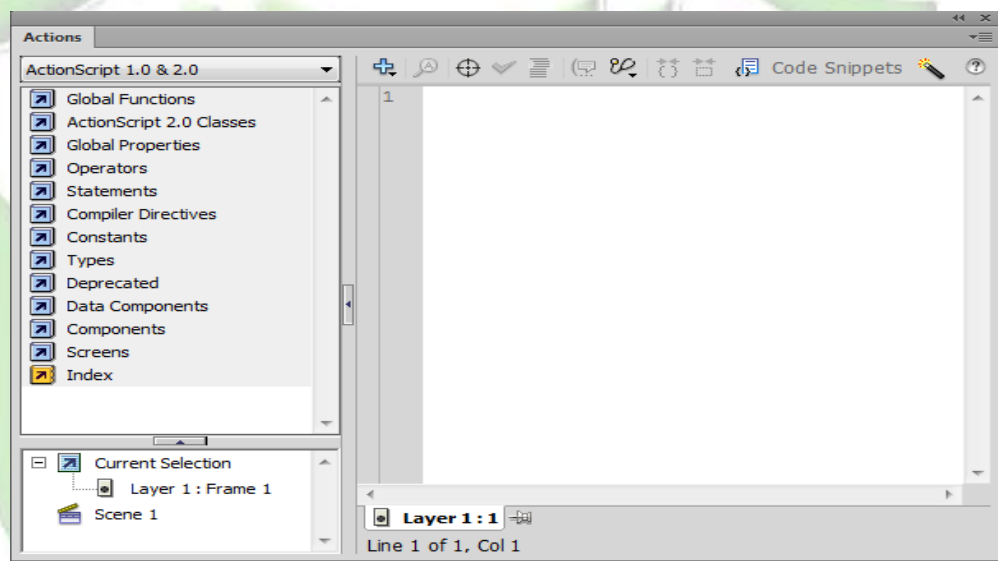
d. *Color Window*

Color window merupakan bagian yang digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan.



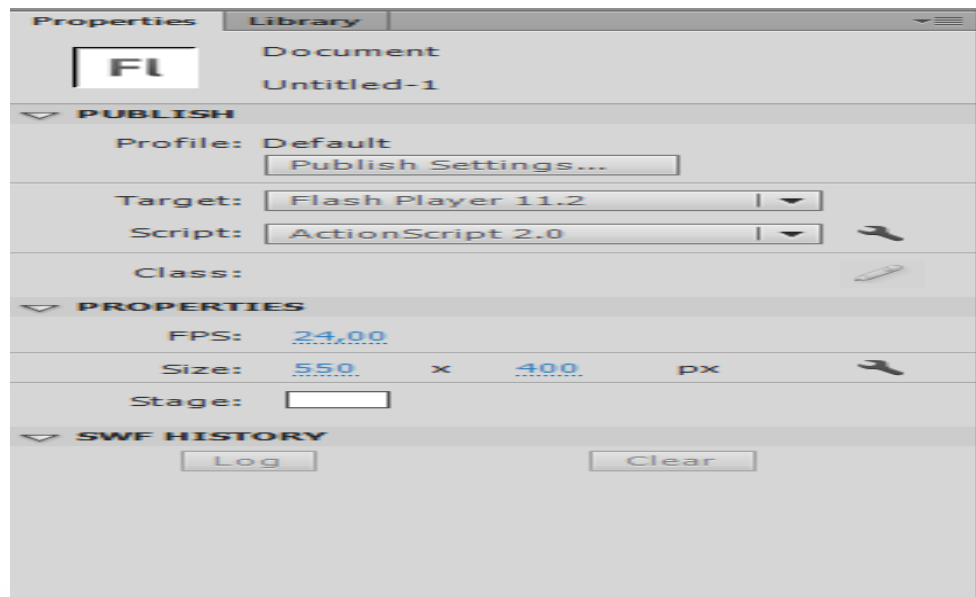
e. *Action Frame*

ActionScript digunakan untuk mengendalikan objek yang dibuat sesuai dengan keinginan. Dengan adanya *action* memungkinkan pemberian perintah terhadap animasi yang dibuat.



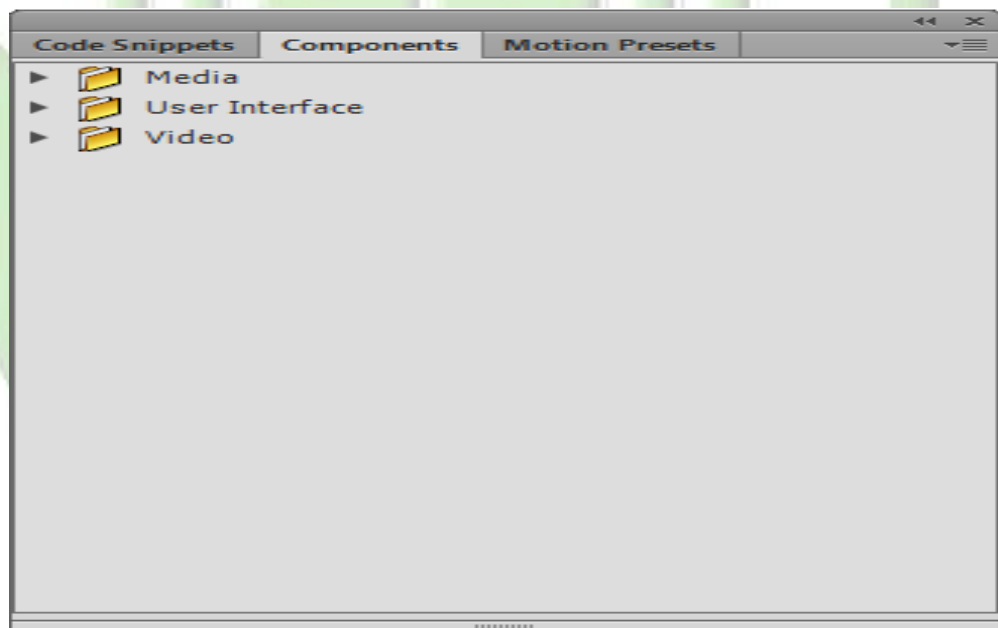
f. *Properties*

Properties merupakan bagian yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang dibuat.



g. *Components*

Digunakan untuk menambah objek-objek yang diperlukan untuk kebutuhan *web application* maupun media interaktif (Deni Darmawan, 2016 : 166).



D. Blended learning menggunakan macromedia flash 8

Blended learning yaitu percampuran dua metode atau lebih dalam pembelajaran. Maksudnya adalah pembelajaran tatap muka yang dilakukan

oleh dosen di kombinasikan dengan penggunaan berbasis web yang dilakukan secara bersamaan dalam pembelajaran.

Macromedia flash 8 adalah sebuah aplikasi pembuat animasi dimana memerlukan interaksi pemakainya. *Macromedia flash 8* ini menghasilkan bahan ajar yang dapat membantu dosen dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dapat diberi kesimpulan bahwa *blended learning* atau metode yang digunakan dosen dalam mengajar dikombinasikan dengan bahan ajar berupa *macromedia flash 8*.

E. Materi Kuliah Komponen-Komponen Pendidikan

1. Komponen-Komponen Pendidikan

Maunah (2009: 70) mengemukakan bahwa dalam proses pendidikan ada pendidik yang berfungsi sebagai pelatih, pengembang, pemberi dan pewaris. Kemudian terdapat bahan yang dibutuhkan, dikembangkan, diberikan dan diwariskan yakni pengetahuan, keterampilan, berpikir, karakter, yang berupa bahan ajar serta ada murid yang menerima latihan, pengembangan, pemberian dan pewarisan pengetahuan, keterampilan, pikiran dan karakter.

Menurut Fuad Ihsan (2013: 7) bahwa dalam aktivitas pendidikan ada enam faktor pendidikan yang dapat membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi. Keenam faktor pendidikan tersebut meliputi: faktor tujuan,

faktor pendidik, faktor peserta didik, faktor isi/materi pendidikan, faktor metode pendidikan, dan faktor situasi lingkungan.

Menurut Tirtarahardja & La Sul (2008: 51-57) dalam Saidah (2016: 22) Pendidikan memiliki beberapa komponen pokok. Komponen-komponen tersebut adalah (1) peserta didik, (2) pendidik, (3) interaksi edukatif, (4) tujuan pendidikan, (5) materi pendidikan, (6) alat pendidikan, (7) lingkungan pendidikan. Masing-masing komponen pendidikan tersebut bisa dijadikan sebagai berikut:

a. Peserta didik

Dalam pengertian secara umum, peserta didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang, atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Sedangkan dalam arti sempit peserta didik adalah anak yang belum dewasa yang diserahkan tanggung jawab pendidik (Maunah, 2009: 82).

Peserta didik adalah peserta dalam proses belajar mengajar baik secara formal, nonformal maupun informal, dalam rangka mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Peserta didik merupakan pelaku pendidikan. Sebagai pelaku, peserta didik berarti subjek pendidikan. Berikut ciri-ciri peserta didik:

1) Memiliki potensi fisik dan psikis yang khas

Saat dilahirkan, seorang individu dilengkapi dengan potensi bawaan yang biasa disebut dengan *nature/innate abilites*. Potensi tersebut perlu dimunculkan untuk menjadikan manusia berfungsi

secara utuh dan sempurna. Media yang dapat memunculkan potensi tersebut ialah pendidikan. Pendidikan menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki seorang individu, baik potensi fisik maupun potensi psikis, secara optimal.

2) Sedang berkembang

Peserta didik sebagai manusia yang belum dewasa merasa tergantung kepada pendidiknya, peserta didik merasa bahwa dirinya memiliki kekurangan-kekurangan tertentu. Ia menyadari bahwa kemampuannya masih sangat terbatas dibandingkan dengan kemampuan pendidiknya. Kekurangan ini membawa mereka untuk mengadakan interaksi dengan pendidiknya dalam situasi pendidikan.

Seseorang yang belum dewasa, pada dasarnya mengandung banyak sekali kemungkinan untuk berkembang, baik jasmani maupun rohani. Ia memiliki jasmani yang belum mencapai taraf kematangan baik bentuk, ukuran maupun perkembangan bagian-bagian lainnya. Sementara itu dari aspek rohaniyah anak mempunyai bakat-bakat yang masih perlu dikembangkan, mempunyai kehendak, perasaan dan pikiran yang belum matang (Maunah, 2009: 83).

3) Membutuhkan bimbingan dan perlakuan manusiawi

Manusia yang terlahir ke dunia memiliki sifat dasar tidak berdaya, namun mempunyai kemampuan untuk mengembangkan

dirinya. Oleh karena itu, setiap individu memiliki kebutuhan untuk dibimbing untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Bimbingan tersebut bisa datang dari berbagai pihak, entah keluarga, masyarakat, sekolah, atau kesemuanya.

4) Memiliki kemampuan untuk mandiri

Dalam perkembangannya, peserta didik akan menjadi pribadi dewasa. Saat seorang individu telah mencapai kedewasaannya, pendidik seharusnya setapak demi setapak mengundurkan diri dari hidupnya untuk memberikan kesempatan hidup mandiri. Karena pada akhirnya setiap individu harus bertanggung jawab pada dirinya sendiri.

Dalam pelaksanaan pendidikan nasional, peserta didik memiliki hak dan kewajiban, sesuai dengan Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 12 ayat (1) menyebutkan bahwa hak-hak peserta didik berkikut:

- a) Mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.
- b) Mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.
- c) Mendapatkan beasiswa bagi yang berprestasi yang orang tuanya tidak mampu membiayai pendidikannya.
- d) Mendapatkan biaya pendidikan bagi mereka yang orang tuanya tidak mampu membiayai pendidikannya.

- e) Pindah ke program pendidikan pada jalur dan satuan pendidikan lain yang setara.
- f) Menyelesaikan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan tidak menyimpang dari ketentuan batas waktu yang ditetapkan.

Selanjutnya ayat (2) menerangkan bahwa kewajiban peserta didik yaitu:

- a) Menjaga norma-norma pendidikan untuk menjamin keberlangsungan proses dan keberhasilan pendidikan.
- b) Ikut menanggung biaya penyelenggaraan pendidikan, kecuali bagi peserta didik yang dibebaskan dari kewajiban tersebut dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

b. Pendidik

Ahmad D. Marimba (1987: 37) dalam Maunah (2009: 76) mengatakan bahwa pendidik adalah orang yang memikul tanggung jawab untuk mendidik. Secara umum dikatakan bahwa setiap orang dewasa dalam masyarakat dapat menjadi pendidik, sebab pendidikan merupakan suatu perbuatan sosial, perbuatan fundamental yang menyangkut kebutuhan perkembangan pribadi peserta didik menuju pribadi dewasa susila.

Seorang pendidik harus memperlihatkan bahwa ia mampu mandiri dan tidak tergantung pada orang lain, dan ia harus mampu

membentuk dirinya sendiri. Karakteristik yang harus dimiliki pendidik dalam melaksanakan tugasnya dalam mendidik menurut Wens Tanlain adalah:

- 1) Kematangan diri yang stabil; memahami diri sendiri, mencintai diri secara wajar dan memiliki nilai-nilai kemanusiaan serta bertindak sesuai dengan nilai-nilai itu, sehingga ia bertanggung jawab sendiri atas hidupnya, tidak menggantungkan diri atau menjadi beban orang lain.
- 2) Kematangan sosial yang stabil; dalam hal ini seorang pendidik dituntut mempunyai pengetahuan yang cukup tentang masyarakatnya, dan mempunyai kecakapan membina kerja sama dengan orang lain.
- 3) Kematangan profesional (kemampuan mendidik); yakni menaruh perhatian dan sikap cinta terhadap peserta didik serta mempunyai pengetahuan yang cukup tentang latar belakang peserta didik dan perkembangannya, memiliki kecakapan dalam menggunakan cara-cara mendidik.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, mendefinisikan pendidikan sebagai tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Akan tetapi, seperti diketahui pendidikan juga terjadi secara

informal dalam keluarga juga secara nonformal dalam masyarakat. Jadi bisa disimpulkan bahwa anggota keluarga, terutama orang tua, juga masyarakat adalah pendidik.

Lebih lanjut, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 10 ayat (1) tentang guru dan dosen dijelaskan bahwa seorang pendidik wajib mempunyai kompetensi dalam aspek-aspek berikut:

- 1) Paedagogik; pendidik harus mampu mengelola pembelajaran peserta didik.
- 2) Kepribadian; pendidik harus memiliki kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik.
- 3) Sosial; pendidik harus mampu untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.
- 4) Profesional; pendidik harus mampu menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam (Saidah, 2016: 25).

c. Interaksi edukatif

Peristiwa pendidikan ditandai dengan adanya interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dilakukan dengan cara komunikasi dua arah yang mengarah kepada tujuan pendidikan.

d. Tujuan pendidikan

Tujuan merupakan komponen penting dalam pendidikan. Alasannya karena semua faktor lain semata-mata diarahkan kepada pencapaian tujuan. Kegiatan yang menyimpang dari tujuan harus dihentikan. Sedangkan kegiatan yang mendukung pada pencapaian tujuan khusus terus-menerus dikembangkan. Tujuan pendidikan dibedakan menjadi beberapa macam yaitu:

1) Tujuan nasional

Tujuan nasional ialah tujuan umum pendidikan nasional yang di dalamnya berisi rumusan kualifikasi umum yang diharapkan dimiliki oleh setiap warga negara setelah mengikuti dan menyelesaikan program pendidikan nasional tertentu yang terdapat dalam Undang-Undang (di negara Indonesia diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 2), peraturan pemerintahan, atau peraturan menteri.

2) Tujuan institusional

Tujuan institusional merupakan tujuan lembaga pendidikan sebagai pengkhususan dari tujuan umum, yang berisi kualifikasi yang diharapkan diperoleh anak setelah menyelesaikan studinya di lembaga pendidikan tertentu, contoh tujuan pendidikan sekolah dasar, tujuan pendidikan sekolah menengah.

3) Tujuan kurikuler

Tujuan ini adalah penjabaran dari tujuan institusional, yang berisi kualifikasi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah

mengikuti program pengajaran dalam suatu bidang studi tertentu, misalnya tujuan untuk bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam, Bahasa Indonesia, PPKN, dan sebagainya. Rumusan tersebut terdapat dalam kurikulum suatu lembaga pendidikan tertentu.

4) Tujuan instruksional

Tujuan instruksional dibagi menjadi dua macam, yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum berisi kualifikasi sebagai pernyataan hasil belajar yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pelajaran dalam pokok bahasan tertentu. Sedangkan tujuan instruksional khusus berisi kualifikasi sebagai pernyataan hasil belajar yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pelajaran sub pokok bahasan tertentu.

e. Materi pendidikan

Materi pendidikan direncanakan dan diatur dalam sebuah kurikulum. Secara sederhana, kurikulum bisa diartikan sebagai pelajaran-pelajaran yang diajarkan di sekolah. Secara luas, kurikulum mencakup tidak hanya bahan pelajaran, tetapi juga isi dan tujuan serta cara yang digunakan dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan.

Yang termasuk dalam materi pendidikan ialah segala sesuatu yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Dalam usaha pendidikan yang

diselenggarakan di keluarga, di sekolah, dan masyarakat, ada syarat utama dalam pemilihan bahan atau materi pendidikan yaitu:

- 1) Materi harus sesuai dengan tujuan pendidikan;
- 2) Materi harus dengan peserta didik.

f. Alat pendidikan

Yang dimaksud dengan alat pendidikan adalah suatu tindakan atau situasi yang sengaja diadakan untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan tertentu. Alat pendidikan sengaja dibuat dan digunakan demi tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Alat pendidikan bisa berupa benda atau tindakan. Contoh alat pendidikan yang berupa benda yaitu meja, kursi, papan tulis, kapur tulis, penghapus, buku, peta, ruang kelas, gedung sekolah, dan lain sebagainya. Sementara alat pendidikan yang berupa tindakan bisa berupa teladan, perintah, larangan, pujian, teguran, peringatan, hukuman, dan sebagainya.

Penggunaan alat-alat tersebut seharusnya berdasarkan pertimbangan berikut:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai
- 2) Orang yang menggunakan alat
- 3) Untuk siapa alat itu digunakan
- 4) Efektivitas penggunaan alat tersebut dengan tidak melahirkan efek tambahan yang merugikan.

g. Lingkungan pendidikan

Menurut Sartain (ahli psikologi Amerika) dalam Maunah (2009, 91) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan yaitu meliputi kondisi dan alam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan.

Meskipun lingkungan tidak bertanggung jawab terhadap kedewasaan peserta didik, namun merupakan faktor yang sangat menentukan yaitu pengaruhnya yang sangat besar terhadap peserta didik, sebab bagaimana pun anak tinggal dalam satu lingkungan yang didasari atau tidak pasti akan mempengaruhi anak. Lingkungan tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat yang disebut sebagai tri pusat pendidikan.

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang paling penting, karena keluarga berperan menanamkan fondasi-fondasi kehidupan kepada anak seperti keyakinan beragama, nilai moral, aturan-aturan pergaulan, serta pandangan, keterampilan dan sikap-sikap (Saidah, 2016: 28).

Secara sederhana keluarga diartikan sebagai kesatuan hidup bersama yang pertama dikenal oleh anak, pendidikan keluarga ini berfungsi;

- a) Sebagai pengalaman pertama masa anak-anak
- b) Menjamin kehidupan emosional anak

- c) Menanamkan dasar pendidikan moral
 - d) Memberikan dasar pendidikan sosial
 - e) Meletakkan dasar-dasar pendidikan agama bagi anak-anak
- (Maunah, 2009: 92).

2) Lingkungan sekolah

Sekolah bertanggung jawab atas pendidikan anak selama mereka diserahkan kepadanya. Sekolah harus memberikan bekal peserta didik dengan bekal kognitif yang berupa penguasaan pengetahuan, bekal efektif yang berupa pembudayaan, dan bekal psikomotorik yang berupa pemilikan keterampilan. Disamping itu, adapun fungsi sekolah yaitu:

- a) Membantu orang tua dalam mendidik anak
- b) Memberikan pendidikan yang tidak dapat diberikan di rumah
- c) Membimbing anak untuk mengembangkan kecerdasan dan memperoleh pengetahuan
- d) Dan membekali anak dengan etika, keagamaan, estetika, dan lain-lain.

3) Lingkungan masyarakat

Beikut korelasi antara masyarakat dan pendidikan:

- a) Masyarakat merupakan penyelenggaraan pendidikan baik pada jalur formal maupun nonformal.
- b) Kelompok sosial masyarakat seperti kelompok sebaya, organisasi kepemudaan, organisasi keagamaan, organisasi

ekonomi, organisasi politik, organisasi kebudayaan, media massa, mempunyai peran edukatif.

- c) Di dalam masyarakat terdapat banyak sumber belajar (Saidah, 2016: 30).

F. Model Pengembangan Bahan Ajar

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah model *Dick and Carey*, meliputi sepuluh tahapan dimulai dengan perumusan tujuan pembelajaran umum dan diakhiri dengan pengembangan dan pelaksanaan evaluasi sumatif. Adapun sepuluh tahapan model ini yaitu: a) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, b) melaksanakan analisis pembelajaran, c) menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, d) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, e) mengembangkan instrumen penilaian, f) mengembangkan strategi pembelajaran, g) mengembangkan dan memilih bahan ajar, h) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, i) melakukan revisi terhadap program pembelajaran, dan j) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Adapun sepuluh tahap pengembangan model ini adalah sebagai berikut (Gafur, 2012 : 31).

Pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash8* dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Identify intruactional goals* (Mengidentifikasi tujuan pembelajaran)

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam model desain pembelajaran ini yaitu menentukan kemampuan atau kompetensi yang

perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh program pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan baik dari rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus maupun hasil analisis kinerja, bisa juga dari hasil analisis kebutuhan, dan juga dari pengalaman-pengalaman tentang kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik (Benny, 2010 : 101).

2. *Conduct intruactional analysis* (Melakukan analisis pembelajaran)

Analisis pembelajaran yaitu sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini ada beberapa langkah yang diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Benny, 2010 : 201).

3. *Identify entry behaviours* (Mengidentifikasi karakteristik peserta didik)

Analisis terhadap karakteristik peserta didik meliputi kemampuan aktual yang dimiliki peserta didik, gaya atau preferensi cara belajar, dan sikap terhadap aktivitas belajar. Identifikasi karakteristik peserta didik yang akan belajar dapat membantu perancang program pembelajaran dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan (Benny, 2010 : 102).

4. *Write performance objectives*(Merumuskan tujuan khusus)

Dari hasil analisis pembelajaran seorang perancang desain sistem pembelajaran perlu mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran secara spesifik yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang bersifat umum. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Menentukan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran.
- 2) Kondisi yang diperlukan oleh peserta didik agar dapat melakukan unjuk kemampuan yang telah dipelajari.
- 3) Indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran (Benny, 2010 : 103).

5. *Develop criterion referenced tests*(Mengembangkan butir tes)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini dikenal juga dengan istilah evaluasi hasil belajar, dan instrumen evaluasi yang akan digunakan harus dapat mengukur performa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Benny, 2010 : 104).

6. *Develop instructional strategy*(Mengembangkan strategi pembelajaran)

Bentuk- bentuk strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran yaitu aktivitas pra-

pembelajaran, penyajian materi, dan aktivitas tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat perlu dilakukan dalam mendesain berbagai aktivitas pembelajaran seperti halnya pembelajaran yang berlangsung dalam kelas, pembelajaran dengan menggunakan media, dan sistem pembelajaran jarak jauh yang menggunakan jaringan komputer atau internet (Benny, 2010 : 104).

7. *Develop/select intruactional materials*(Mengembangkan dan memilih bahan ajar)

Istilah bahan ajar sama halnya dengan media pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat membawa informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Contoh bahan ajar yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran yaitu buku teks, buku panduan, modul, program audio vidio, bahan ajar berbasis komputer, program multimedia, dan bahan ajar yang digunakan pada sistem pendidikan jarak jauh. Bahan ajar yang akan digunakan dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu: a) membeli produk komersial, b) memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia, dan c) memproduksi sendiri bahan ajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Benny, 2010 : 105)

8. *Develop/conduct formative evaluation*(Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan kelemahan program pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan dalam perbaikan draf

program. Ada tiga jenis evaluasi formatif dapat diaplikasikan dalam pengembangan produk atau program pembelajaran yaitu:

- a. Evaluasi perorangan
- b. Evaluasi kelompok sedang
- c. Dan evaluasi lapangan (Benny, 2010 : 106).

9. *Revise intruction*(Merevisi pembelajaran)

Langkah akhir dari proses desain dan pengembangan yaitu melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dirangkum dan dijelaskan secara rinci dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh suatu program pembelajaran (Benny, 2010 : 107).

10. *Develop/conduct summative evaluation*(Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

Evaluasi sumatif merupakan puncak dalam aktivitas model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick and Carey. Evaluasi ini dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan oleh perancang (Benny, 2010 : 109).

G. Kerangka Berpikir

Seorang dosen dalam menyampaikan materi harus terampil dan dapat memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kesulitan dan kerumitan bahan yang disampaikan kepada mahasiswa dapat

diperjelas melalui bantuan media, karena media dapat digunakan sebagai alat untuk mengantarkan pesan kepada sipenerima pesan. Strategi yang digunakan dosen dalam mengajar atau pembelajaran tatap muka atau bisa disebut juga dengan *blended learning* bisa dipadukan dengan media pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.

Bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash8* ini selain memudahkan mahasiswa memahami materi juga dapat mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari. Tidak hanya berisikan materi pelajaran tetapi dalam bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* ini berisikan gambar, vidio, animasi yang lebih interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas dosen sudah menggunakan media pada umumnya (papan tulis, *power point*), hanya saja seperangkat komputer belum sepenuhnya diaplikasikan. Untuk itu pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* ini diharapkan dapat membantu dosen dalam mengembangkan media pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti nantinya akan dikemas dalam bentuk *file* terdiri dari pembukaan, menu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, gambar, evaluasi, referensi, dan tentang penulis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini.

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk artinya produk yang sudah ada diuji efektivitas atau valid tidaknya produk tersebut. Sedangkan dalam arti mengembangkan produk yaitu memperbaharui produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau juga bisa dengan menciptakan produk baru yang belum pernah ada (Sugiyono. 2015 : 28).

Dikutip dari Sugiyono (2015 : 28) *Borg and Gall* berpendapat *Research and Development/R&D* atau dalam bahasa Indonesia dengan penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar pembelajaran melalui program *macromedia flash 8*. Bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* ini merupakan pemanfaatan komputer untuk menghasilkan suatu gambar yang bergerak yang terdiri lebih dari satu frame menjadi satu kesatuan link dan tool yang tetap sehingga memungkinkan

pemakaian bahan ajar dapat melakukan navigasi yang memandu pemakaian menjelajahi informasi yang saling terhubung satu sama lain.

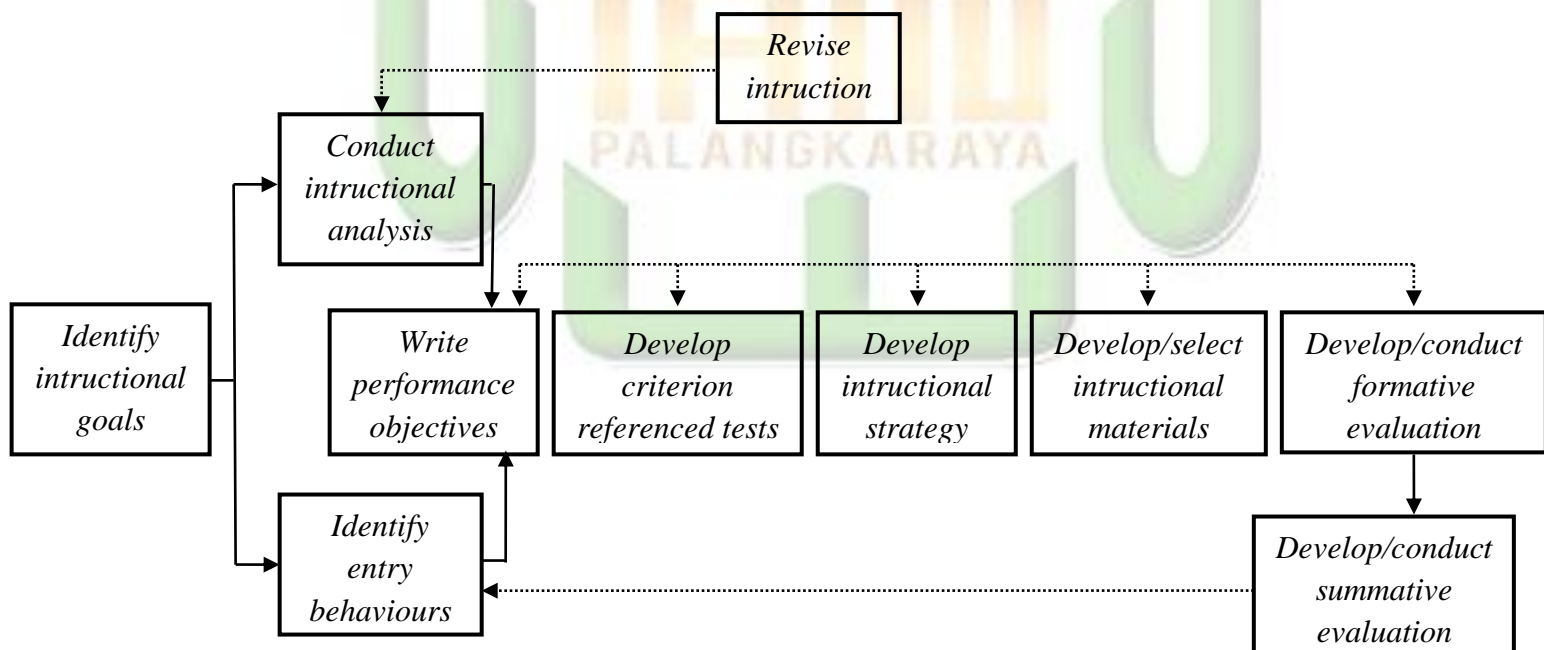
B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan media penelitian model *Dick and Carey*. Model desain pembelajaran *Dick and Carey* ini telah lama digunakan untuk menciptakan suatu program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model yang mereka kembangkan ini berdasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau tahapan komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini.

Gambar 3.1

Tahap Pengembangan Model Desain Pembelajaran *Dick and Carey*



C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash8* dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Identify intruotional goals* (Mengidentifikasi tujuan pembelajaran)

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam model desain pembelajaran ini yaitu menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh program pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan baik dari rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus maupun hasil analisis kinerja, bisa juga dari hasil analisis kebutuhan, dan juga dari pengalaman-pengalaman tentang kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik (Benny, 2010 : 101).

2. *Conduct intruotional analysis* (Melakukan analisis pembelajaran)

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis pembelajaran yaitu sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti menggunakan bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik melalui program *macromedia flash8* dengan tujuan agar dapat memudahkan dalam proses pembelajaran.

3. *Identify entry behaviours* (Mengidentifikasi karakteristik peserta didik)

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan dalam penerapan model ini adalah analisis karakteristik

peserta didik yang akan belajar. Menurut Yusuf (2010 :27) masa usia mahasiswa sebenarnya berumur sekitar 18-25 tahun yang tergolong pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal atau dewasa madya. Adapun karakteristik perkembangan yang ingin digali oleh peneliti yaitu latar belakang orang tua dan latar belakang mahasiswanya sendiri.

4. *Write performance objectives* (Merumuskan tujuan khusus)

Dari hasil analisis pembelajaran seorang perancang desain sistem pembelajaran perlu mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran secara spesifik yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang bersifat umum.

5. *Develop criterion referenced tests* (Mengembangkan butir tes)

Berdasarkan tujuan atau kompetensi khusus yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan tahap ini dapat dirumuskan instrumen penilaian dengan tiga tahapan yaitu perorangan/ individu, kelompok kecil, dan lapangan.

Dari paparan diatas, maka diasumsikan bahwa pengembangan dan perumusan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajaran dengan mengimbangkan keberadaan bahan ajar untuk mata kuliah Ilmu Pendidikan yang sudah ada.

6. *Develop intruotional strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)

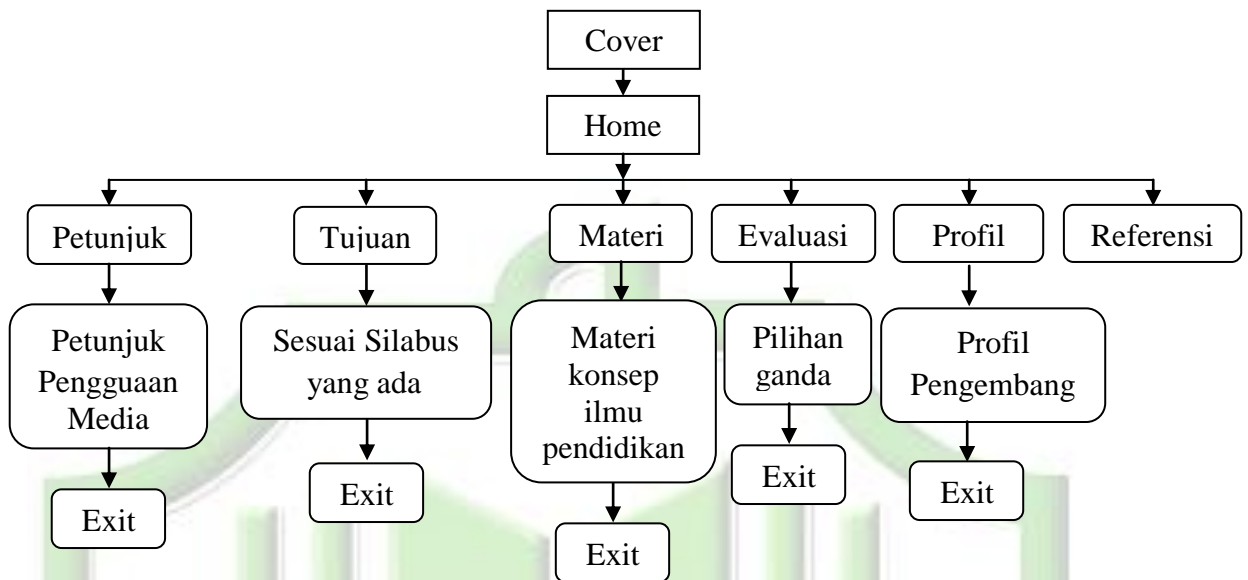
Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat perlu dilakukan dalam mendesain berbagai aktivitas pembelajaran seperti halnya pembelajaran yang berlangsung dalam kelas, pembelajaran dengan menggunakan media, dan sistem pembelajaran jarak jauh yang menggunakan jaringan komputer atau internet. Dalam tahap ini, bahan ajar yang dihasilkan diterapkan dengan model atau metode pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran tatap muka atau disebut dengan *blended learning*, dan bahan ajar melalui program *macromedia flash8* sebagai penunjang dalam memudahkan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.

7. *Develop/select intruotional materials* (Mengembangkan dan memilih bahan ajar)

Istilah bahan ajar sama halnya dengan media pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat membawa informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran melalui program *macromedia flash8* dengan tema “Komponen-komponen Ilmu Pendidikan”. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* yaitu materi ilmu pendidikan, membuat *flow chart*, membuat media dengan aplikasi *macromedia flash 8* yang didalamnya memuat intro/pendahuluan, menu, petunjuk, exit, home, tujuan pembelajaran, materi, vidio/gambar, evaluasi, profil, dan referensi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada bagan dibawah ini.

Gambar 3.2

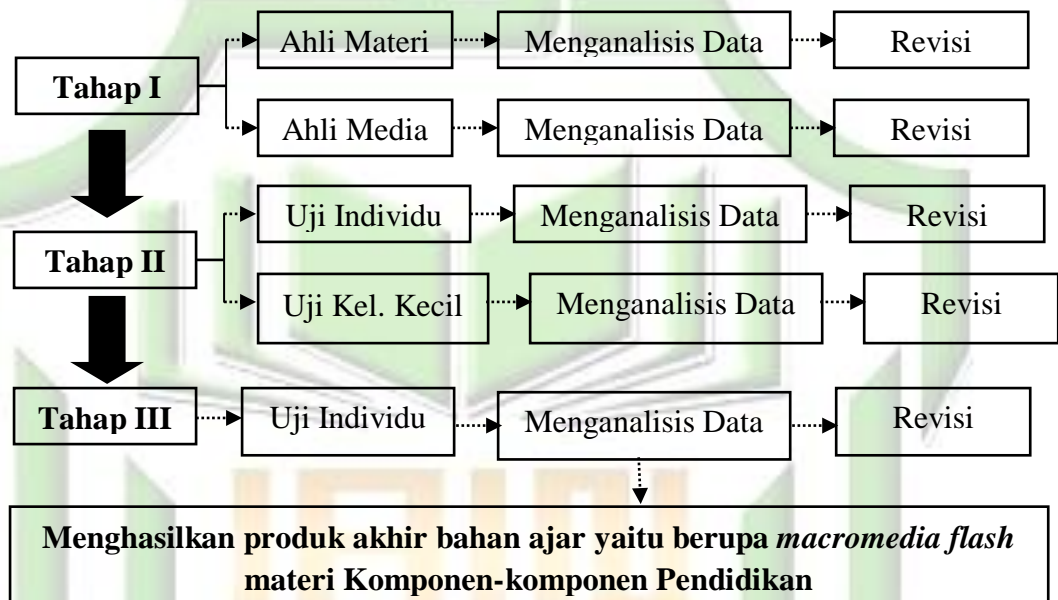
Langkah pembuatan bahan ajar melalui program *macromedia flash8*



8. *Develop/conduct formative evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan kelemahan program pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan dalam perbaikan draf program. Pada tahap ini ada tiga evaluasi yang dilakukan. Pada tahap I yaitu evaluasi yang terdiri dari proses pengkajian produk yang dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap II evaluasi dilakukan dengan uji coba perorangan yang terdiri dari 1-3 mahasiswa dengan tujuan untuk memperoleh kesalahan-kesalahan yang tampak pada produk bahan ajar. Setelah merevisi produk pada uji coba perorangan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok sedang/kecil

yang terdiri dari 10-15 mahasiswa dengan tujuan untuk menemukan perubahan yang telah dibuat setelah evaluasi perorangan dan mengidentifikasi masalah yang mungkin masih ada. Setelah melakukan revisi pada produk bahan ajar pada uji coba kelompok sedang/kecil maka dilanjutkan dengan tahap III yaitu uji coba kelompok besar/lapangan sebagai uji coba terakhir guna untuk menghasilkan produk akhir bahan ajar. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 3.3

Merancang dan melakukan evaluasi formatif

9. *Revise intruction* (Merevisi pembelajaran)

Langkah akhir dari proses desain dan pengembangan yaitu melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dirangkum dan dijelaskan secara rinci dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh suatu program pembelajaran. Pada tahap ini setelah melakukan evaluasi

formatif dengan melalui tiga tahapan uji coba maka dilakukan revisi pembelajaran dari hasil uji coba produk bahan ajar guna untuk menghasilkan produk akhir bahan ajar.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas produk bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan materi Komponen-komponen Pendidikan prodi Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan data dari uji coba tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan suatu produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, kualitas produk yang dikembangkan diharapkan benar-benar teruji secara empiris. Sebelum uji coba produk dilakukan, produk tersebut terlebih dahulu harus divalidasi oleh para ahli pembuat media dan ahli materi. Adapun uji coba yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok sedang dan uji coba lapangan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan materi Komponen-komponen Pendidikan prodi Pendidikan Agama Islam diantaranya yaitu ahli materi yang memiliki latar

belakang menguasai isi materi, ahli media yang memiliki latar belakang ahli teknologi dan ahli dalam bidang media, dan 1-3 mahasiswa (dalam uji coba perorangan), 10-15 mahasiswa (dalam kelompok sedang/kecil), 30 mahasiswa (dalam kelompok lapangan/kelompok besar) subjek uji coba lapangan yang melibatkan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam yang sedang mengambil Mata Kuliah Ilmu Pendidikan.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini untuk mengetahui kualitas suatu produk yang dikembangkan dapat menggunakan jenis data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada ahli media yang akan memvalidasi produk yang dibuat, ahli materi yang akan memvalidasi materi, dan mahasiswa yang menjadi subjek ujicoba produk tersebut. Kemudian, data kuantitatif ini dikonversikan menjadi data kualitatif. Jenis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Data yang akan digali dalam penelitian ini adalah data yang berupa:

1. Ketepatan materi bahan ajar yang diperoleh dari validitas ahli materi yaitu dosen Mata Kuliah Ilmu Pendidikan itu sendiri.
2. Ketepatan desain/rancangan dalam pembuatan media. Aspek yang dikaji yaitu dari aspek tampilan dan pemrograman. Kemenarikan media dari aspek tampilan gambar, materi yang sesuai, dan evaluasi. Data tersebut diperoleh dari hasil validitas ahli media.

3. Kelayakan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8* ini dilihat dari aspek tanggapan mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan. Aspek yang dikaji dalam aspek pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran mahasiswa yang diuji coba dengan memberikan angket.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk menghasilkan suatu produk yang berkualitas, maka diperlukan pengumpulan data yang mampu menggali apa yang yang dikehendaki dalam pengembangan produk media berupa bahan ajar dengan menggunakan media melalui program *macromedia flash 8*. Instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen ini bertujuan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas masing-masing aspek.

1. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk menghasilkan data pra penelitian pada mahasiswa yang sudah mengambil Mata Kuliah Ilmu Pendidikan prodi PAI mengenai metode dan media yang digunakan dosen saat pembelajaran.

2. Angket

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data yang digunakan untuk mengetahui ketepatan materi bahan ajar dari produk yang dikembangkan dari ahli media dan ahli materi.

Keefektifan produk pengembangan media berupa bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* yaitu berupa tanggapan mahasiswa terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu ada tiga tahapan dalam uji coba yang dilakukan yaitu uji coba individu (2 mahasiswa), uji coba kelompok kecil (15 mahasiswa), dan uji coba lapangan (30 mahasiswa). Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang telah dikembangkan yang dikemas dalam bentuk file.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Lembar validasi materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	jml Soal
1	Aspek Isi/Materi	Isi materi lengkap	1	6

2		Kesesuain isi materi dengan tema	2	
3		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	
4		Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	4	
5		Keutuhan materi dari awal hingga akhir	5	
6		Kejelasan uraian	6	
7	Aspek Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami	7	5
8		Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	8	
9		Bahasa yang digunakan baik dan benar	9	
10		Kalimat yang digunakan benar dan efektif	0	
11		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa	1	
Jumlah				11

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam untuk Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jml Soal
1	Aspek Tampilan/Program	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	1	13
2		Materi disajikan dengan menggunakan sistem animasi teks	2	
3		isi materi pembelajaran menggunakan sistem program <i>macromedia flash 8</i> dengan animasi	3	
4		Animasi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa	4	

		untuk bisa		
5		Kejelasan teks atau tulisan	5	
6		Kejelasan petunjuk penggunaan	6	
7		Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	7	
8		Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	8	
9		Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	9	
10		Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)	10	
11		Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	11	
12		Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis	12	
13		Kalimat pada teks mudah dipahami	13	
Jumlah				13

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis
Blended Learning pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama
 Islam untuk Uji Coba Mahasiswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jml Soal
1	Aspek Isi/Materi	Isi materi sudah lengkap	1	7
2		Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	2	
3		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	
4		Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi	4	
5		Kejelasan urutan penyajian	5	

6		Meningkatkan minat belajar	6	
7		Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	7	
8	Aspek Tampilan	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program	8	12
9		Kesesuaian gambar dengan materi	9	
10		Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	10	
11		Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	11	
12		Tampilan program menarik	12	
13		Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari	13	
14		Ketepatan pemilihan background	14	
15		Keterpaduan warna	15	
16		Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	16	
17		Desain tiap halaman	17	
18		Media dapat digunakan dengan mudah	18	
19		Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	19	
Jumlah				19

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif, data yang diperoleh dari responden melalui wawancara diolah dan dianalisis deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing aspek.

Hasil analisis data tersebut digunakan sebagai landasan untuk merevisi produk bahan ajar berbasis blended learning berupa *macromedia flash* 8 yang telah dikembangkan. Selanjutnya, data yang diperoleh melalui angket dianalisis secara deskriptif, kemudian dikonversikan ke data kualitatif menggunakan skala likert.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah diterapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2008 : 92). Agar lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Skala Likert (Aturan Pemberian Skor Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi,
Ahli Media/desain dan Tanggapan Mahasiswa)
(Sugiyono, 2015: 165)

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Menurut Ngalim Purwanto (2008: 102), untuk menentukan presentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh (nilai nyata)

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan (nilai harapan)

100 : bilangan tetap

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 3.5 dibawah ini.

Tabel 3.5

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
5	81-100%	Sangat baik
4	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
2	21-40%	Kurang
1	0-20%	Sangat kurang

Berdasarkan kriteria yang telah dikemukakan, bahan ajar yang dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 61-80% terdapat dalam angket

penilaian validasi ahli media/desain, ahli materi dan tanggapan siswa. Bahan ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan

1. *Identify intruotional goals* (Mengidentifikasi tujuan pembelajaran)

Langkah pertama yang dilakukan oleh penulis yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran ini penulis sudah merumuskan tujuan-tujuan apa saja yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sudah dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Adapun tujuan perkuliahan yang harus dicapai oleh mahasiswa yaitu mahasiswa dapat memahami dan mengetahui komponen-komponen pendidikan. Dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Karena pengalaman yang sudah ada yaitu dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan media pada umumnya seperti *power point* dimana menurut mereka sudah monoton. Pada dasarnya mahasiswa menginginkan media yang menunjang dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Untuk itu peneliti merancang pembelajaran berupa sebuah program aplikasi *macromedia flash 8* dalam suatu pembelajaran menggunakan *blended learning*.

2. *Conduct intruotional analysis* (Melakukan analisis pembelajaran)

Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran ini penulis menganalisis mata kuliah Ilmu

Pendidikan dengan materi Komponen-komponen pendidikan untuk mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam semester 1 sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Adapun topik inti penelitian ini yaitu materi komponen-komponen pendidikan, dengan indikator komponen-komponen pendidikan dengan capaian pembelajaran yaitu mahasiswa mampu mengetahui dan memahami komponen-komponen pendidikan, dan menggunakan strategi *question student have* dengan capaian waktu 2x50 menit.

3. *Identify entry behaviours* (Mengidentifikasi karakteristik peserta didik)

Setelah melakukan analisis pembelajaran, langkah selanjutnya penulis menganalisis karakteristik mahasiswa. Dalam hal ini penulis melakukan observasi di salah satu kelas Mata Kuliah Ilmu Pendidikan prodi Pendidikan Agama Islam yang dilakukan pada hari jum'at tanggal 07 september 2018. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam semester 1 berada pada usia 19-20 tahun yang mana pada usia ini termasuk periode remaja yang merupakan masa transisi antara masa remaja akhir dan masa dewasa awal atau dewasa madya yang ditandai dengan perubahan dalam menentukan atau memantapkan pendirian hidupnya. Dari hasil observasi disimpulkan bahwa mahasiswa Pendidikan Agama Islam semester 1 angkatan 2018 sebagian besar memiliki latar belakang pendidikan lulusan MA dan memiliki minat belajar cenderung menyukai gaya belajar visualisasi atau mengamati karena menurut mereka mudah dipahami, diingat, serta tidak

membosankan. Selain itu, kondisi dalam proses pembelajaran mahasiswa cukup aktif ditandai dengan adanya interaksi atau tanya jawab antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa. Dosen juga memberikan stimulus kepada mahasiswa agar menjadi lebih aktif mahasiswa cenderung aktif, karena apabila tidak diberikan stimulus maka mahasiswa cenderung lebih pasif.

4. *Wripe performance objectives* (Merumuskan tujuan khusus)

Setelah melakukan analisis karakteristik mahasiswa, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu merumuskan tujuan khusus pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan khusus pembelajaran yaitu untuk memberikan gambaran kemampuan dan kemajuan mahasiswa yang diharapkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Adapun tujuan tersebut adalah mahasiswa mampu mengetahui dan memahami komponen-komponen pendidikan, dan mahasiswa mampu menggunakan bahan ajar yaitu berupa program aplikasi *macromedia flash* 8.

5. *Develop criterion referenced tests* (Mengembangkan butir tes)

Pada tahap mengembangkan instrumen penelitian peneliti melakukan setelah selesai melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Tujuan dari mengembangkan instrumen ini yaitu untuk menguji sejauh mana kualitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang peneliti kembangkan. Adapun instrumen penelitian tersebut

berbentuk pertanyaan pilihan ganda guna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan.

6. *Develop intruactional strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)

Pada tahap mengembangkan strategi pembelajaran yang akan diterapkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu dicapai oleh mahasiswa. Bentuk-bentuk strategi pembelajaran yang dpaat digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran yaitu aktivitas pra-pembelajaran, penyajian materi pembelajaran, dan aktivitas tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran. Adapun strategi yang dikembangkan dengan bahan ajar yang dihasilkan diterapkan dengan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran tatap muka atau dalam pendidikan disebut dengan *blended learning*, dan menggunakan media pembelajaran melalui program *macromedia flash 8* sebagai penunjang dalam memudahkan dosen menyampaikan pesan atau materi pada proses pembelajaran

7. *Develop/select intruactional materials* (Mengembangkan dan memilih bahan ajar)

Pada tahap ini penulis memilih dan mengembangkan bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* dengan tema komponen-komponen pendidikan. Dengan adanya bahan ajar ini pembelajaran pun menjadi inovatif dan efektif, sehingga dapat menarik minat belajar dan mahasiswa tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang sebelumnya belum pernah mereka gunakan. Selain itu

bahan ajar ini mudah diaplikasikan oleh dosen maupun mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan keinginan.

Adapun tahap yang dilakukan penulis dalam mengembangkan bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* yaitu membuat *flowchart*, dan menyelesaikan pembuatan bahan ajar.

a. Membuat *Flowchart*

Flowchart merupakan suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara detail atau bisa disebut dengan desain alur kerja yang akan dilakukan. Tujuannya adalah dengan proses pengerjaan sesuatu dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti oleh user atau pengguna secara menyeluruh. *Flowchart* bahan ajar ini terdiri dari komponen yaitu *opening*, *home* yang berisi petunjuk penggunaan, tujuan perkuliahan, materi perkuliahan, evaluasi, referensi, serta profil, yang diuraikan dibawah ini:

1) *Opening*

Opening yang disajikan pada bahan ajar ini memuat nama perancang desain, nama media, dan mata kuliah.

2) *Home*

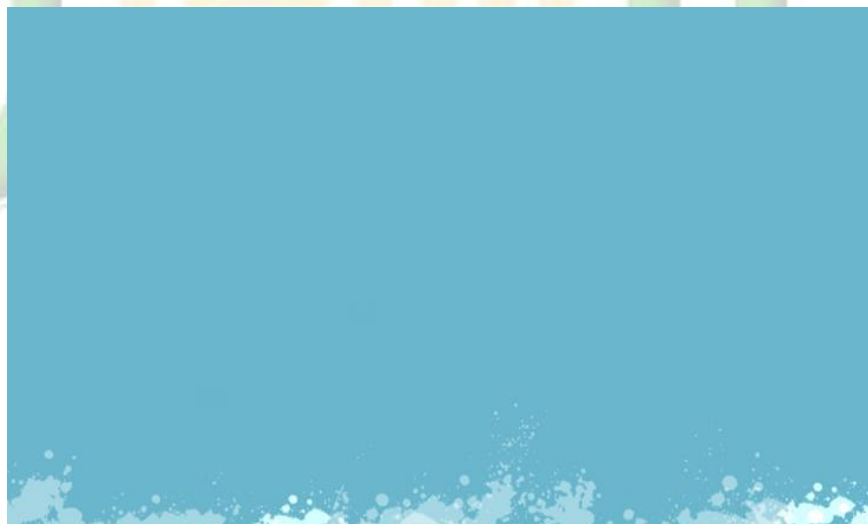
Menu *home* yang disajikan pada bahan ajar ini memuat tentang:

- a) Petunjuk penggunaan, yang memuat tentang bagaimana cara dalam mengaplikasikan tombol-tombol yang ada dalam bahan ajar tersebut.

- b) Tujuan perkuliahan, yang memuat tentang tujuan perkuliahan yang harus dicapai oleh mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan.
- c) Materi perkuliahan, yang memuat tentang materi ilmu pendidikan di tunjang dengan gambar, animasi, dan vidio pendalaman materi perkuliahan.
- d) Evaluasi, yang memuat 5 soal pilihan ganda untuk mengetahui pencapaian materi yang diperoleh oleh mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan.
- e) Referensi, yang memuat rujukan buku yang digunakan dalam bahan ajar.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Flowchart* dapat dilihat dibawah ini:

- 1) Membuat kerangka awal pada bagian *background*



Gambar 4.1

Kerangka awal pada bagian *background*

b) Mencantumkan *opening*



Gambar 4.2

Mencantumkan *Opening*

c) Mencantumkan komponen yang ada dalam menu *home*



Gambar 4.3

Mencantumkan komponen yang ada dalam menu *home*

d) Mencantumkan petunjuk penggunaan



Gambar 4.4

Mencantumkan petunjuk penggunaan

e) Mencantumkan tujuan perkuliahan



Gambar 4.5

Mencantumkan tujuan perkuliahan

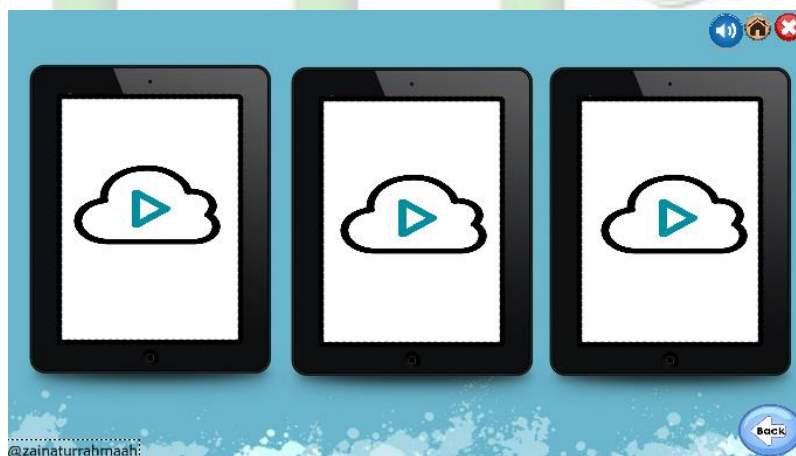
f) Mencantumkan materi perkuliahan

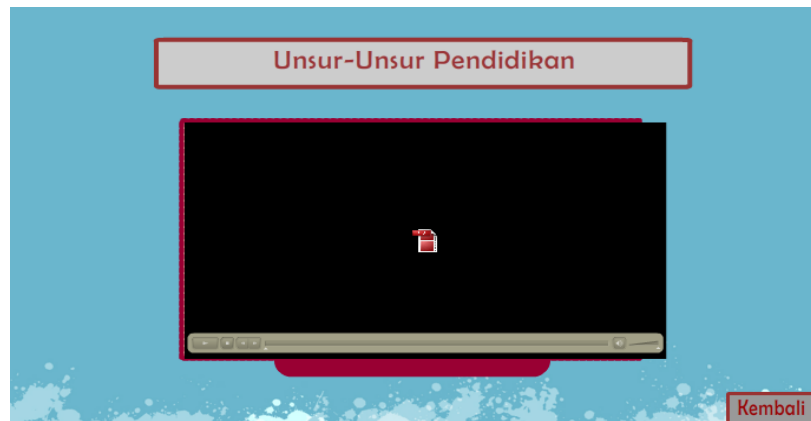


Gambar 4.6

Mencantumkan materi perkuliahan

g) Mencantumkan informasi pendukung yaitu berupa gambar, animasi dan vidio yang berisi pendalaman materi.





Gambar 4.7

Mencantumkan vidio sebagai penunjang materi

h) Mencantumkan evaluasi



Gambar 4.8

Mencantumkan evaluasi

i) Mencantumkan referensi



Gambar 4.9

Mencantumkan referensi

2) Menyelesaikan pembuatan bahan ajar

Pada tahap sebelumnya sudah dibuat *flowchart*, langkah selanjutnya yaitu menyelesaikan pembuatan bahan ajar yaitu memasukkan bahan yang terkait seperti materi yang sudah ditambah dengan referensi yang lain, gambar yang terkait dengan materi, memasukkan audio / suara, membuat tombol navigasi, memasukkan video yang terkait dengan materi, dan membuat soal latihan yang berjumlah 5 soal.

8. *Develop/conduct formative evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

a. Tahapan Uji Coba Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 3 instrumen, yaitu instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan angket uji coba mahasiswa.

1) Instrumen validasi ahli materi

Instrumen validasi materi ini diisi oleh ahli materi yang terdiri dari 11 indikator yang berkaitan dengan aspek isi dan kebahasaan dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

2) Instrumen validasi ahli media

Instrumen validasi media ini diisi oleh ahli media yang terdiri dari 13 indikator yang berkaitan dengan aspek tampilan dan pemrograman dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

3) Angket uji coba mahasiswa

Angket uji coba mahasiswa ini diisi oleh mahasiswa yang terdiri dari 19 indikator yang berkaitan dengan respon mahasiswa mengenai bahan ajar dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Bahan ajar diuji cobakan kepada mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam semester 1. Adapun penerapan dalam uji coba mahasiswa dilakukan dengan tiga tahapan yaitu:

a) Uji Coba Individu

Uji coba individu ini dilakukan dengan 2 mahasiswa, 1 mahasiswa dan 1 mahasiswi. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 17 oktober 2018. Hasil uji coba perorangan ini akan dijadikan sebagai bahan revisi selanjutnya.

Tabel 4.1

Nama Mahasiswa/i Uji Coba Individu

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin
1	Muhammad Aprianur	1801112415	L
2	Indah Ayu Safitri	1801112342	P

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan cara mengambil sampel yaitu 5 s.d 15 (Sugiyono, 2015: 492). Untuk uji coba kelompok kecil peneliti mengambil sampel sebanyak 15 dari jumlah keseluruhan mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Ilmu Pendidikan prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) semester 1. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 18 oktober 2018. Hasil uji coba kelompok kecil ini akan dijadikan sebagai bahan revisi selanjutnya.

Tabel 4.2

Nama Mahasiswa/i Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin
1	Muhammad Halid	1801112259	L
2	Hadijah L	1801112314	P
3	Wafiq Hafifah	1801112262	P
4	Anjani	1801112373	P

5	Nurul Khasanah	1801112297	P
6	Ahmad Muhajir	1801112273	L
7	Jodi Irawan	1801112324	L
8	Imayatul Dwi Oktaviana	1801112278	P
9	Fajar Seno Anggoro	1801112348	L
10	Para Suta Suseno	1801112384	L
11	Dewi Alfiah	1801112325	P
12	Anisa Wulan	1801112274	P
13	Ayu Rahmadan Putri	1801112399	P
14	Amanah Wahyuni	1801112419	P
15	Meidi Rahmat	1801112418	L

c) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan dengan cara mengambil sampel yaitu 10 s.d 30 (Sugiyono,2015: 492). Untuk uji coba lapangan peneliti mengambil sampel sebanyak 30 dari jumlah keseluruhan mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Ilmu Pendidikan prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) semester 1. Uji coba lapangan untuk kelas D dilaksanakan pada tanggal 25 oktober 2018. Uji coba lapangan merupakan uji coba yang terakhir dan setelah ini tidak ada lagi uji coba maupun revisi.

Tabel 4.3

Nama Mahasiswa/i Uji Coba Lapangan

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin
1	Mar'atun Hasanah	1801112260	P
2	Siti Wahdaniah	1801112307	P
3	Liani Fitriana	1801112323	P
4	Sarwati	1801112292	P
5	Lailatul Badriyah	1801112289	P
6	Husnul Khatimah	1801112281	P
7	Ervia Ningsih	1801112403	P
8	Nia Safitri	1801112378	P

9	Melli Savitriani	1801112352	P
10	Santi Erianti	1801112250	P
11	Heldy Septiannor	1801112360	L
12	Muhammad Rizani	1801112312	L
13	Ahmad Naparin	1801112349	L
14	Vedhic Igrey. H	1801112407	L
15	Rahmad Hidayat	1801112255	L
16	Ahmad Aldianor	1801112294	L
17	Adib Maulana Imanuddin	1801112320	L
18	Muhammad Raj Ulhaq	1801112282	L
19	Jodi Irawan	1801112324	L
20	Rahmat Supiani	1801112358	L
21	Fandi Anggara	1801112389	L
22	M. Alfian Khairani	1801112322	L
23	Hanna Marlita	1801112287	P
24	Fitriani	1801112285	P
25	Muhammad Rival Alamy	1801112288	L
26	Sugita	1801112315	P
27	Siska Wulandari	1801112317	P
28	Muhammad Khoirun Najiib	1801112341	L
29	Risa Riningsih	1801112350	P
30	Rofiah Khafidah Ramadhani	1801112368	P

b. Hasil Kelayakan Bahan Ajar

1) Deskripsi data validasi ahli materi

Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu sebelum peneliti melakukan uji coba pada mahasiswa pada proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Tri Rahmadhani, S.Pd.I. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 03 oktober 2018. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan dari bahan ajar yang dibuat sehingga dapat dilakukan revisi bahan ajar sebelum melakukan uji

coba terhadap mahasiswa. Ada beberapa aspek yang harus divalidasi oleh ahli materi yaitu dari aspek isi/materi dan aspek kebahasaan. Ada beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi diantaranya ialah:

- a) Untuk setiap kata asing dicetak miring.
 - b) Materi sudah bagus hanya saja di dalam satu frame jangan sampai penuh. Yang dimasukkan hanya poin-poinnya saja dan penjelasan lebih lanjut bisa diletakkan pada frame selanjutnya.
- Ada pun data data hasil angket lembar validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	2	3	4	5	6
1	Isi materi lengkap	5	1	100	SB
2	Kesesuaian isi materi dengan tema	5	1	100	SB
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	1	100	SB
4	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	5	1	100	SB
5	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	5	1	100	SB
6	Kejelasan uraian	4	0,8	80	SB
7	Bahasa mudah dipahami	4	0,8	80	SB
8	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	4	0,8	80	SB

1	2	3	4	5	6
9	Bahasa yang digunakan baik dan benar	4	0,8	80	SB
10	Kalimat yang digunakan benar dan efektif	4	0,8	80	SB
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa	4	0,8	80	SB
Jumlah		49	9,8	980	
Rata-rata				89,09	SB

Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, nilai yang diperoleh dari aspek isi/materi dan aspek kebahasaan ialah 89,09% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “Sangat Baik”.

2) Deskripsi data validasi ahli media

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media yaitu sebelum peneliti melakukan uji coba pada mahasiswa pada proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak H.Mukhlis Rohmadi, M.Pd. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 05 oktober 2018. Validasi ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan dari bahan ajar yang dibuat sehingga dapat dilakukan revisi bahan ajar sebelum melakukan uji coba terhadap mahasiswa. Ada beberapa aspek yang harus divalidasi oleh ahli media yaitu dari aspek isi dan aspek tampilan dan program. Ada beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli media diantaranya ialah:

- a) Peletakan tombol navigasi/ *button* disesuaikan. Misalnya untuk tombol keluar, tombol *sound*, tombol *home*, dan tentang penulis di letakkan pada bagian pojok kanan.
- b) Gambar dan animasi masih kurang.
- c) Untuk *backsound* masih bertabrakan jika membuka menu lain.
- d) Evaluasi di buat 5 soal setiap materi.
- e) Untuk pemilihan *font* setiap materi berbeda.
- f) Perlu adanya penunjang materi berupa vidio.

Ada pun data data hasil angket lembar validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Validasi Ahli Media 1

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	2	3	4	5	6
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	3	0,6	60	C
2	Materi disajikan dengan menggunakan sistem animasi teks	2	0,4	40	C
3	isi materi pembelajaran menggunakan sistem program <i>macromedia flash 8</i> dengan animasi	4	0,8	80	SB
4	Animasi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa untuk bisa	4	0,8	80	SB
5	Kejelasan teks atau tulisan	4	0,8	80	SB
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	0,8	80	SB

1	2	3	4	5	6
7	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	5	1	100	SB
8	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	3	0,6	60	C
9	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	4	0,8	80	SB
10	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)	4	0,8	80	SB
11	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	4	0,8	80	SB
12	Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis	3	0,6	60	C
13	Kalimat pada teks mudah dipahami	4	0,8	80	SB
Jumlah		48	9,6	960	
Rata-rata				73,85	B

Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, nilai yang diperoleh dari aspek tampilan/program ialah 73,85% dengan interval skor 61-80% dengan kategori “Baik”. Sesuai dengan saran dari ahli media maka bahan ajar dilakukan revisi, mengingat adanya beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi ahli media. Validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 10 oktober 2018. Adapun hasil validasi media setelah dilakukan revisi diantaranya ialah:

Tabel 4.6
Validasi Ahli Media 2

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	4	0,8	80	SB
2	Materi disajikan menggunakan sistem animasi teks	5	1	100	SB
3	Isi materi tersebut menggunakan sistem program <i>macromedia flash</i> 8 dengan animasi	5	1	100	SB
4	Animasi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa untuk bisa	5	1	100	SB
5	Kejelasan teks atau tulisan	5	1	100	SB
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	1	100	SB
7	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	5	1	100	SB
8	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	4	0,8	80	SB
9	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	4	0,8	80	SB
10	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)	5	1	100	SB
11	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	5	1	100	SB
12	Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis	4	0,8	80	SB
13	Kalimat pada teks mudah dipahami	5	1	100	SB
Jumlah		61	12,2	1220	
Rata-rata				93,85	SB

Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, nilai yang diperoleh dari aspek tampilan/program ialah 93,85% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “Sangat Baik”. Sesuai dengan saran dari ahli media maka bahan ajar dilakukan revisi, mengingat adanya beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi ahli media. Validasi ketiga dilaksanakan pada tanggal 12 oktober 2018. Adapun hasil validasi media setelah dilakukan revisi diantaranya ialah:

Tabel 4.7
Validasi Ahli Media 3

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	2	3	4	5	6
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	5	1	100	SB
2	Materi disajikan menggunakan sistem animasi teks	5	1	100	SB
3	Isi materi tersebut menggunakan sistem program <i>macromedia flash</i> 8 dengan animasi	5	1	100	SB
4	Isi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa untuk bisa	5	1	100	SB
5	Kejelasan teks atau tulisan	5	1	100	SB
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	1	100	SB
7	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	5	1	100	SB
8	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	5	1	100	SB

1	2	3	4	5	6
9	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	5	1	100	SB
10	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)	5	1	100	SB
11	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	5	1	100	SB
12	Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis	5	1	100	SB
13	Kalimat pada teks mudah dipahami	5	1	100	SB
Jumlah		65	13	1300	
Rata-rata				100,00	SB

Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, nilai yang diperoleh dari aspek tampilan/program ialah 100,00% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “Sangat Baik”. Sesuai dengan saran dari ahli media maka bahan ajar dapat diuji cobakan kepada mahasiswa. Validasi ketiga dilaksanakan pada tanggal 17 oktober 2018.

3) Deskripsi Data Uji Coba Individu

Penyajian data kualitas bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* pada uji coba individu ditampilkan pada tabel data penelitian yang diperoleh dari 2 mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam setiap kelasnya yaitu 1 mahasiswa dan 1 mahasiswi. Uji coba individu didasarkan pada perbedaan karakteristik antara laki-laki dan perempuan. Hasil uji coba individu di jadikan sebagai bahan revisi selanjutnya. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 17

oktober 2018. Data hasil lembar evaluasi mahasiswa uji coba individu disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji Coba Individu

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	2	3	4	5	6
1	Isi materi sudah lengkap	7	1,4	70	B
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	9	1,8	90	SB
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	8	1,6	80	SB
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi	7	1,4	70	B
5	Kejelasan urutan penyajian	8	1,6	80	SB
6	Meningkatkan minat belajar	8	1,6	80	SB
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	7	1,4	70	B
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program	8	1,6	80	SB
9	Kesesuaian gambar dengan materi	7	1,4	70	B
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	8	1,6	80	SB
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	9	1,8	90	SB
12	Tampilan program menarik	8	1,6	80	SB

1	2	3	4	5	6
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari	8	1,6	80	SB
14	Ketepatan pemilihan background	6	1,2	60	C
15	Keterpaduan warna	7	1,4	70	B
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	8	1,6	80	SB
17	Desain tiap halaman	9	1,8	90	SB
18	Media dapat digunakan dengan mudah	9	1,8	90	SB
19	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	9	1,8	90	SB
Jumlah		150	30	1500	
Rata-rata				78,95	B

Berdasarkan penilaian pada uji coba individu di atas, nilai yang diperoleh dari aspek materi dan tampilan ialah 78,94% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “Baik”. Selanjutnya mengenai hasil uji coba individu pada bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* ini perlu diperbaiki sehingga peneliti dapat melanjutkan uji coba selanjutnya.

4) Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Kecil

Penyajian data kualitas bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* pada uji coba kelompok kecil ditampilkan pada tabel data penelitian yang diperoleh dari 10% dari mahasiswa yang mengambil mata kuliah Ilmu Pendidikan prodi PAI semester 1. Hasil

uji coba kelompok kecil di jadikan sebagai bahan revisi selanjutnya.

Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 18 oktober 2018. Data hasil

lembar evaluasi mahasiswa uji coba kelompok kecil disajikan dalam

tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	2	3	4	5	6
1	Isi materi sudah lengkap	69	13,8	92	SB
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	68	13,6	90,67	SB
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	64	12,8	85,33	SB
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi	73	14,6	97,33	SB
5	Kejelasan urutan penyajian	65	13	86,67	SB
6	Meningkatkan minat belajar	68	13,6	90,67	SB
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	68	13,6	90,67	SB
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program	65	13	86,67	SB
9	Kesesuaian gambar dengan materi	67	13,4	89,33	SB
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	73	14,6	97,33	SB
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	65	13	86,67	SB

1	2	3	4	5	6
12	Tampilan program menarik	71	14,2	94,67	SB
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari	68	13,6	90,67	SB
14	Ketepatan pemilihan background	65	13	86,67	SB
15	Keterpaduan warna	68	13,6	90,67	SB
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	68	13,6	90,67	SB
17	Desain tiap halaman	69	13,8	92	SB
18	Media dapat digunakan dengan mudah	67	13,4	89,33	SB
19	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	71	14,2	94,67	SB
Jumlah		1292	258,4	1723	
rata-rata				90,67	SB

Berdasarkan penilaian pada uji coba kelompok kecil di atas, nilai yang diperoleh dari aspek materi dan tampilan ialah 91,66% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya mengenai hasil uji coba kelompok kecil pada bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* ini perlu diperbaiki sehingga peneliti dapat melanjutkan uji coba selanjutnya.

5) Deskripsi Data Uji Coba Lapangan

Penyajian data kualitas bahan ajar melalui program *macromedia flash 8* pada uji coba lapangan ditampilkan pada tabel data penelitian yang diperoleh dari 25% dari mahasiswa yang mengambil mata kuliah Ilmu Pendidikan prodi PAI semester 1. Uji

coba ini dilaksanakan pada tanggal 25 oktober 2018. Data hasil lembar evaluasi mahasiswa uji coba lapangan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.10
Hasil Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata	Persentase	Ket
1	2	3	4	5	6
1	Isi materi sudah lengkap	136	27,2	90,67	SB
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	142	28,4	94,67	SB
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	135	27	90	SB
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi	136	27,2	90,67	SB
5	Kejelasan urutan penyajian	139	27,8	92,67	SB
6	Meningkatkan minat belajar	138	27,6	92	SB
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	129	25,8	86	SB
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program	134	26,8	89,33	SB
9	Kesesuaian gambar dengan materi	134	26,8	89,33	SB
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	143	28,6	95,33	SB
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	136	27,2	90,67	SB
12	Tampilan program menarik	144	28,8	96	SB
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari	132	26,4	88	SB

1	2	3	4	5	6
14	Ketepatan pemilihan background	135	27	90	SB
15	Keterpaduan warna	131	26,2	87,33	SB
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	138	27,6	92	SB
17	Desain tiap halaman	141	28,2	94	SB
18	Media dapat digunakan dengan mudah	140	28	93,33	SB
19	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	142	28,4	94,67	SB
Jumlah		2605	521	1737	
rata-rata				91,40	SB

Berdasarkan penilaian pada uji coba lapangan di atas, nilai yang diperoleh dari aspek materi dan tampilan ialah 91,40% dengan interval skor 81-100% dengan kategori "Sangat Baik".

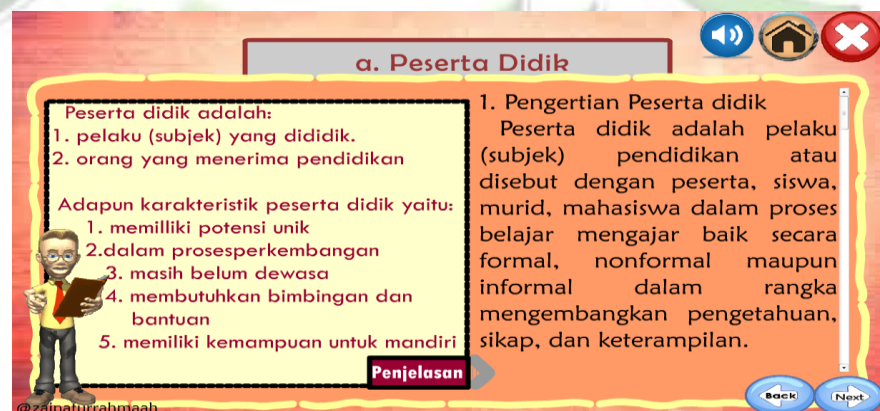
9. *Revice intruction* (Merevisi pembelajaran)

a. Deskripsi Validasi Ahli Materi

Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu sebelum peneliti melakukan uji coba mahasiswa pada proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Tri Rahmadhani, M.Pd.I. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 03 oktober 2018. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan dari bahan ajar yang dibuat sehingga dapat dilakukan revisi bahan ajar sebelum melakukan uji coba terhadap mahasiswa. Ada beberapa aspek yang harus divalidasi oleh ahli materi yaitu dari aspek isi/materi dan

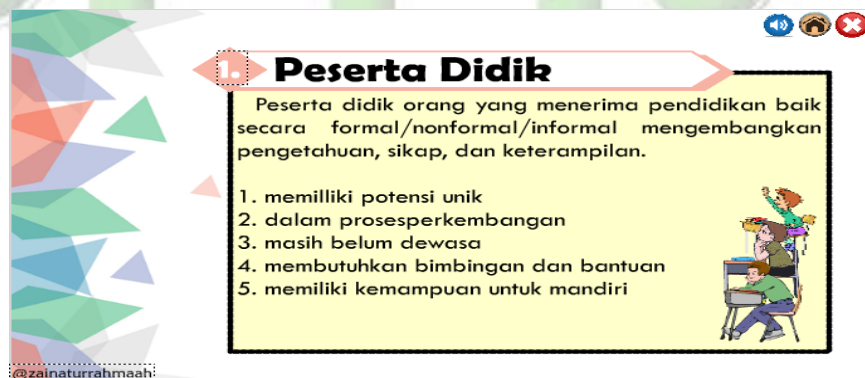
aspek kebahasaan. Ada beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi diantaranya ialah.

- 1) Materi sudah bagus hanya saja di dalam satu frame jangan sampai penuh. Yang dimasukkan hanya poin-poinnya saja dan penjelasan lebih lanjut bisa diletakkan pada frame selanjutnya. Karena dalam berdasarkan teori aturan baris dalam satu slide adalah 8-10 baris saja. Tampilan sebelum materi dalam *frame* dikurangi dapat dilihat pada Gambar 4.10 dan sesudah perbaikan materi dalam *frame* dikurangi dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.10

Sebelum materi dalam *frame* dikurangi



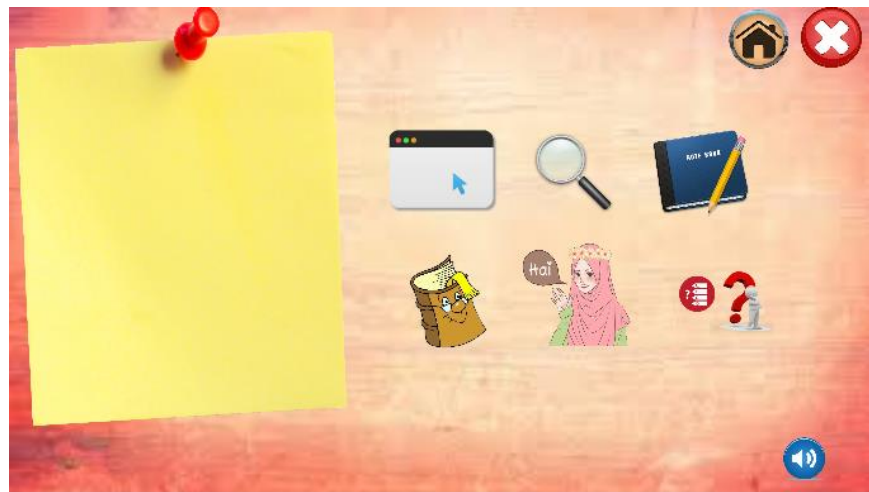
Gambar 4.11

Sesudah materi dalam *frame* ditambah

b. Deskripsi validasi ahli media

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media yaitu sebelum peneliti melakukan uji coba mahasiswa pada proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak H.Mukhlis Rohmadi, M.Pd. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 05 oktober 2018. Validasi ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan dari bahan ajar yang dibuat sehingga dapat dilakukan revisi bahan ajar sebelum melakukan uji coba terhadap mahasiswa. Ada beberapa aspek yang harus divalidasi oleh ahli media yaitu dari aspek isi dan aspek tampilan dan program. Ada beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli media diantaranya ialah:

- 1) Peletakan tombol navigasi/ *button* disesuaikan. Misalnya untuk tombol keluar, tombol *sound*, tombol *home*, dan tentang penulis di letakkan pada bagian pojok kanan. Selain itu untuk peletakan tombol navigasi menu diurutkan sesuai langkah-langkah pembelajaran. Sebelumnya peletakan tombol navigasi tidak beraturan dan terlalu besar. Sehingga dilakukan perbaikan seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.12

Sebelum tombol navigasi pada menu *home* di rubah



Gambar 4.13

Setelah tombol navigasi pada menu *home* di rubah

2) Gambar dan animasi masih kurang.

Pada Gambar 4.14 tidak terdapat animasi yang menunjang sehingga monoton dengan tulisan. Untuk itu dilakukan perbaikan dengan menambahkan animasi sehingga terlihat lebih menarik. Dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.14

Sebelum gambar dan animasi di rubah

Komponen-Komponen Pendidikan



Penjelasan


Gambar 4.15

Setelah gambar dan animasi di rubah

3) Buat keterangan pada akhir evaluasi

Pada Gambar 4.16 tidak terdapat keterangan skor benar dan salah, skor akhir, dan tombol kembali pada akhir evaluasi sehingga membuat si pengguna bingung maksud dari gambar.

Untuk itu dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan dan dapat dilihat pada Gambar 4.17.



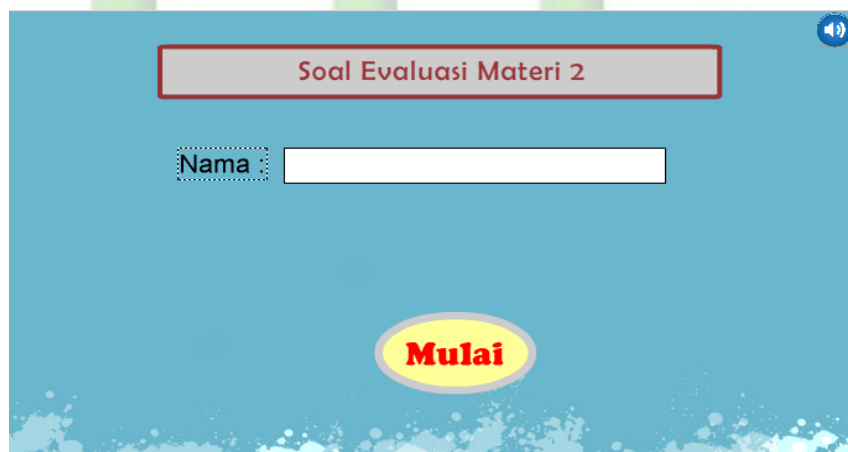
Soal Evaluasi Materi 2

Nama :

Mulai

Soal Evaluasi Materi 2

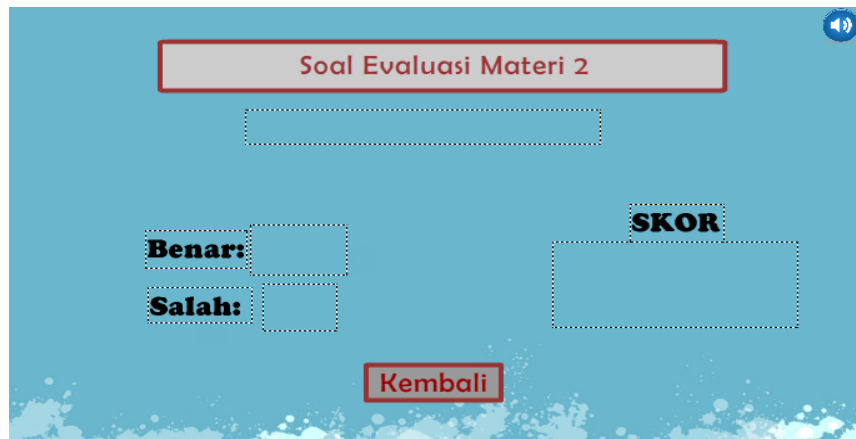
Gambar 4.16
Sebelum diberi keterangan



Soal Evaluasi Materi 2

Nama

Mulai

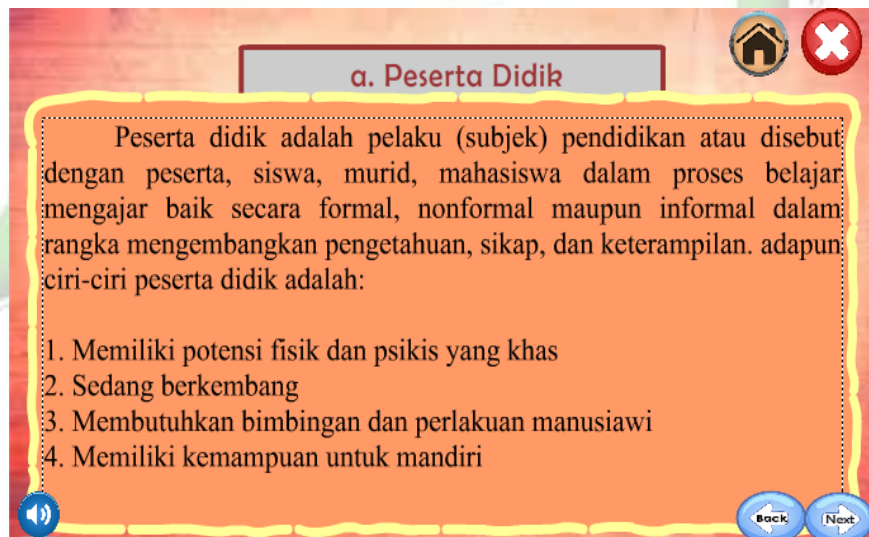


Gambar 4.17

Sesudah diberi keterangan

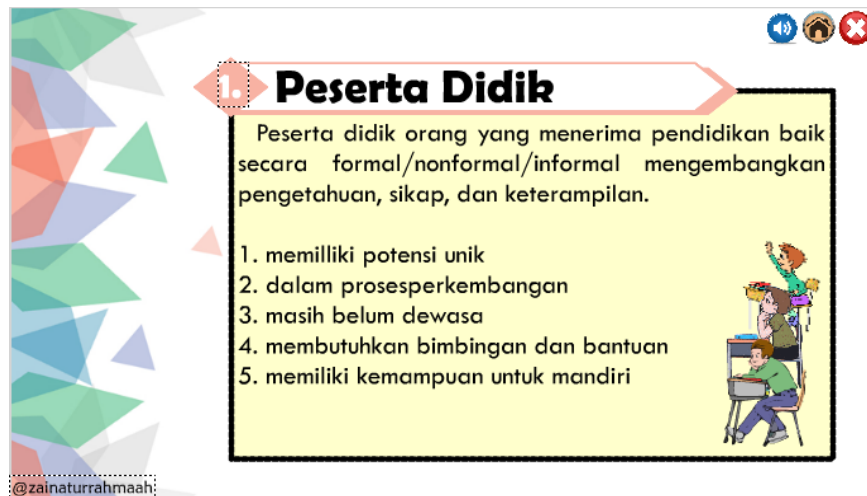
- 4) Untuk pemilihan *font* setiap materi berbeda.

Pada Gambar 4.18 setiap dub materi dengan jenis *font* sama, sehingga terlihat tidak ada perbedaan setiap sub materinya. Untuk itu dilakukan perbaikan sesuai saran perbaikan dari ahli media. Perbaikan dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.18

Sebelum jenis *font* di rubah

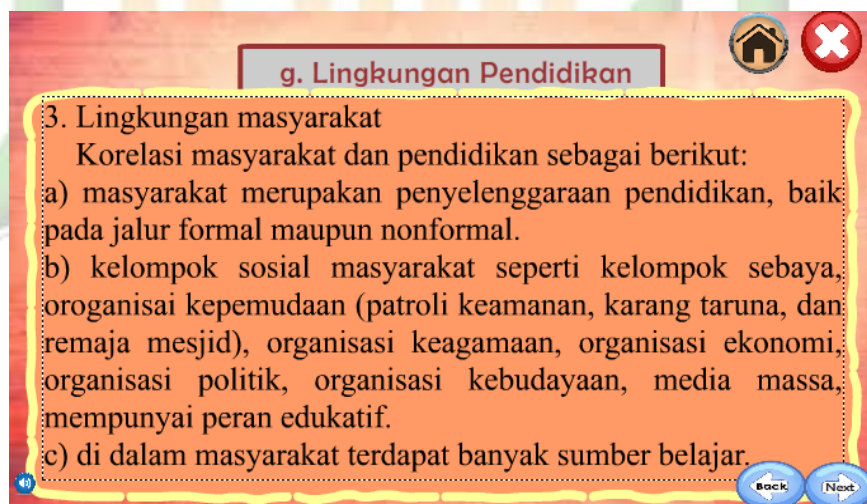


Gambar 4.19

Sesudah jenis *font* di rubah


5) Perlu adanya penunjang materi

Pada Gambar 4.20 tidak terdapat penunjang materi sehingga dilakukan perbaikan dengan menambahkan penunjang materi berupa video pembelajaran terkait dengan materi dan sesuai saran ahli media. Perbaikan dapat dilihat pada Gambar 2.21.



Gambar 4.20

Sebelum adanya penunjang materi




7. **Lingkungan Pendidikan**

Lingkungan pendidikan yaitu tempat peristiwa bimbingan belajar berlangsung dan hubungan ketiganya bersifat sinergis.

Tripusat pendidikan meliputi:

1. Lingkungan Keluarga,
2. Lingkungan Sekolah, dan
3. Lingkungan Masyarakat,

@zainaturrahman



Gambar 4.21
Sesudah adanya penunjang materi

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash* 8 materi komponen-komponen pendidikan pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam semester 1 maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tersebut memiliki kategori kelayakan “sangat baik” hal ini didasarkan pada penggunaan skala likert. Adapun hasil validasi dan uji coba diantaranya validasi ahli materi yaitu 89,09% dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan layak, validasi ahli media yaitu 100,00% dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan layak, uji coba individu yaitu 78,95% dengan kriteria baik sehingga dinyatakan efektif, uji coba kelompok kecil yaitu 90,67% dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan efektif, dan uji coba lapangan yaitu 91,40% dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan efektif.

B. Saran-saran

1. Saran Pemanfaatan

Penulis menyarankan agar bahan ajar berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash* 8 materi komponen-komponen pendidikan pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar oleh dosen dan mahasiswa untuk menunjang kegiatan perkuliahan. Bahan ajar ini layak

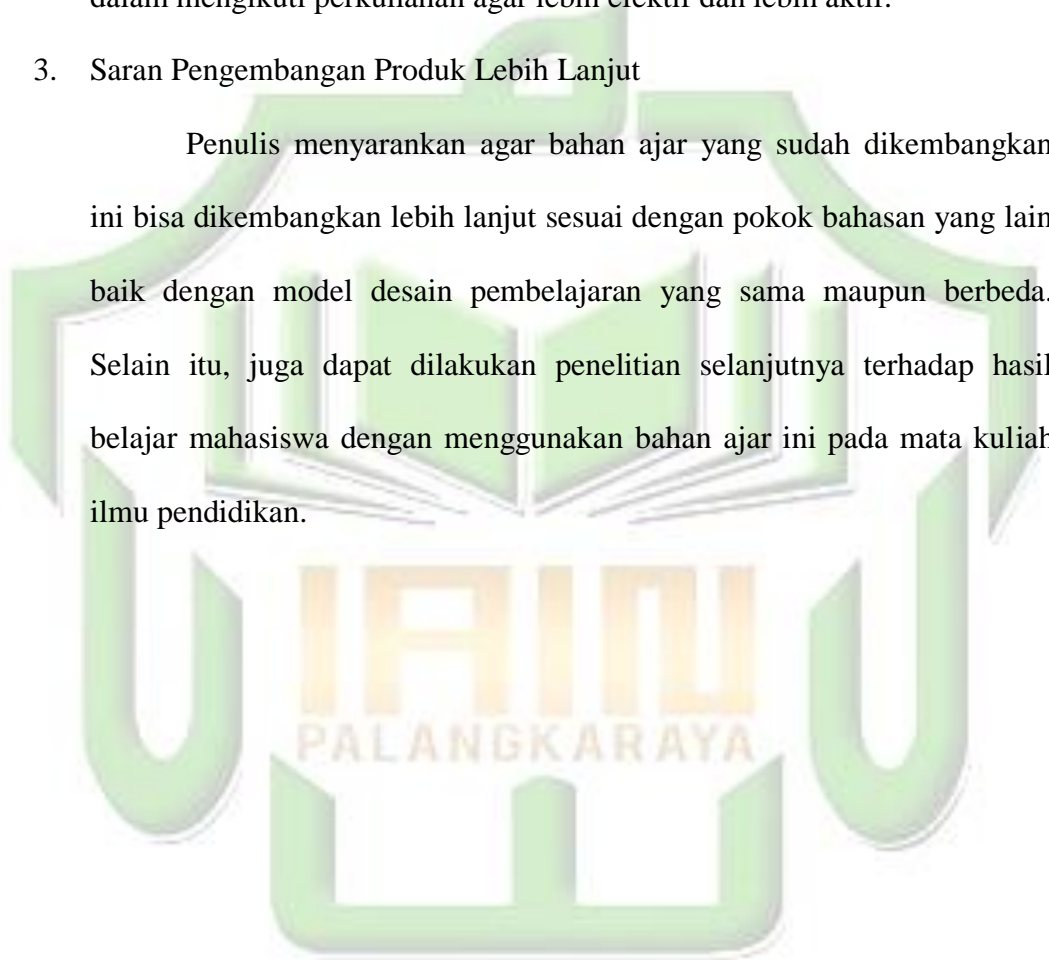
digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen baik dalam proses perkuliahan maupun di rumah.

2. Saran Diseminasi

Dosen harus melakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan agar lebih efektif dan lebih aktif.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penulis menyarankan agar bahan ajar yang sudah dikembangkan ini bisa dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan pokok bahasan yang lain baik dengan model desain pembelajaran yang sama maupun berbeda. Selain itu, juga dapat dilakukan penelitian selanjutnya terhadap hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan bahan ajar ini pada mata kuliah ilmu pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khairu, Et al. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu (Pengaruhnya Terhadap konsep, mekanisme serta proses pembelajaran sekolah swasta dan negeri)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktis Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
-, 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dikse, I Wayan. 2011. *Animasi dengan Flash 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palangka Raya.
- Fardani. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejurusan (SMK)*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Fitrtiani, Leni. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Fiqih Materi Wudu dan Tayammum Kelas VII MTsN 2 Palangka Raya*. Skripsi tidak diterbitkan. Palangka Raya : IAIN Palangka Raya.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perancangan Pelaksanaan Pembelajaran*.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung :PustakaSetia.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended learning) terampil memadukan keunggulan pembelajaran face to face, e-learning offline-online dan mobile learning*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Ihsan, Fuad. 2013. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta: C.V. Andi
- Maunah, Binti. 2009. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh (Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi)*. Badung: Alfabeta

- Murjani. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Darul Amin Palangka Raya*. Skripsi tidak diterbitkan. Palangka Raya : IAIN Palangka Raya.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putra. Nusa. 2011. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Panduan Lengkap Aplikatif)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, A., Benny. 2010. *Model Desain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman, Et al. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung : Alfabeta.
- Rojai, Risa Maulana Romadon. 2013. *Panduan Sertifikasi Guru berdasarkan Undang-Undang Guru & Dosen (Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen)*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Saidah, 2016. *Pengantar Pendidikan (Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salim, Moh. Haitami dan Kurniawan, Syamsul. 2012. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudarma, I Komang, Et al. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
-, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

LAMPIRAN



Lampiran 1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN JURUSAN TARBIYAH PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
ILMU PENDIDIKAN		Mata Kuliah Prodi	2	1	
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Penanggung Jawab Keilmuan	Ketua Prodi PAI	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)				

(CP)	S	<ul style="list-style-type: none"> 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 14. Menampilkan diri sebagai pribadi yang stabil, dewasa, arif dan berwibawa serta berkemampuan adaptasi (<i>adaptability</i>), fleksibilitas (<i>flexibility</i>), pengendalian diri, (<i>self direction</i>), secara baik dan penuh inisiatif di tempat tugas; 16. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab, rasa bangga, percaya diri dan cinta menjadi pendidik pada satuan pendidikan; 17. Menunjukkan sikap kepemimpinan (<i>leadership</i>), bertanggungjawab (<i>accountability</i>) dan responsibilitas (<i>responsibility</i>) atas pekerjaan di bidang Pendidikan secara mandiri pada satuan pendidikan;
	U	<ul style="list-style-type: none"> 6. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah integrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradigma keilmuan; 7. Menguasai secara mendalam karakteristik peserta didik dari aspek fisik, psikologis, sosial, dan kultural untuk kepentingan pembelajaran; 10. Memfasilitasi pengembangan potensi religius pesertadidik secara optimal; 11. Menguasai landasan filosofis, yuridis, historis, sosiologis, kultural, psikologis, dan empiris dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran;
	K	<ul style="list-style-type: none"> 12. Menguasai konsep, instrumentasi, dan praksis psikologi pendidikan dan bimbingan sebagai bagian dari tugas pembelajaran; 13. Menguasai teori belajar dan pembelajaran; 14. Memilih secara adekuat pendekatan dan model pembelajaran, bahan ajar, dan penilaian untuk kepentingan pembelajaran;

	U	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
	K	7. Mampu melakukan tindakan reflektif dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran; 8. Mampu mengembangkan profesi dan keilmuan terkait secara berkelanjutan, mandiri dan kolektif melalui pengembangan diri dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kerangka mewujudkan kinerja diri sebagai pendidik sejati;
	CP-MK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah)	
	M. 1.	Mahasiswa memahami konsep ilmu pendidikan
	M. 2.	Mahasiswa menguasai teori-teori pendidikan
	M. 3.	Mahasiswa mampu menerapkan ilmu pendidikan dalam aktivitas pendidikan bagi pembentukan manusia.
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Ilmu Pendidikan merupakan mata kuliah keahlian yang harus diikuti oleh setiap mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya dengan harapan dapat membekali mahasiswa sebagai calon pendidik/guru dan atau tenaga kependidikan agar dalam melaksanakan tugas dengan wawasan ilmu pendidikan yang benar sehingga kegiatan pendidikan yang dilaksanakan dengan konsep: pendidikan dengan ilmu pendidikan (Pendip) bukan pendidikan tanpa ilmu pendidikan (Pentip).	
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	1. Overview (pembahasan PRS dan kontrak perkuliahan) 2. Konsep ilmu pendidikan dan komponen-komponen pendidikan 3. Dasar pendidikan menurut UU	

	4. Tujuan pendidikan, tugas dan fungsi pendidikan 5. Kurikulum pendidikan Indonesia 6. Aliran pendidikan klasik dan modern 7. Tugas dan fungsi keluarga dalam pendidikan 8. Tujuan, tugas dan fungsi sekolah 9. Tugas dan fungsi masyarakat dalam pendidikan 10. Alat pendidikan fisik dan non fisik 11. Alat pendidikan fisik dan non fisik 12. Konsep pendidikan sepanjang hayat 13. Konsep pendidikan sepanjang hayat	
Daftar Pustaka	Saidah. 2016. <i>Pengantar Pendidikan (Telah Pendidikan Secara Global dan Nasional)</i> . Jakarta: Rajawali Pers Maunah. 2009. <i>Ilmu Pendidikan</i> . Yogyakarta: Teras Abdul Kadir. Et al. 2012. <i>Dasar-dasar Pendidikan</i> . Jakarta: Kencana Jasiah. 2009. <i>Ilmu Pendidikan</i> . Palangka Raya Ihsan, Fuad. 2013. <i>Dasar-dasar Kependidikan</i> . Jakarta: Rineka Cipta	
Media	Perangkat lunak:	Perangkat keras :
Pembelajaran	PPT, Macromedia Flash	LCD & Proyektor
Team Teaching	-	
Matakuliah syarat	-	

Keterangan:

S : Sikap

PU : Pengetahuan Umum

PK : Pengetahuan Khusus

KU : Keterampilan Umum

KK : Keterampilan Khusus

M1 : Capaian Pembelajaran Mata Kuliah nomor 1

M2 : Capaian Pembelajaran Mata Kuliah nomor 2

Perte Muan	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Strategi Pembelajaran	Waktu	Asesmen & Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Mahasiswa/i mampu memahami kontrak perkuliahan dan Course Outline Perkuliahan	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Memahami dan mengetahui Kontrak Perkuliahan Memahami Rencana Perkuliahan Semester 	Overview (pembahasan RPS dan Kontrak Perkuliahan)	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tanya Jawab 	2x50 Menit		<ul style="list-style-type: none"> RPS Kontrak Perkuliahan
2.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami pengertian ilmu pendidikan	Pengertianilmupendidika ndan komponen pendidikan	Konsep Ilmu Pendidikan Komponen pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> <i>Question Student Have</i> 	2x50 Menit		
3.	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti tentang dasar dan tujuan	Dasarpendidikandi Indonesia	Dasar pendidikan menurut UU	<ul style="list-style-type: none"> <i>Active Knowledge Sharing</i> 	2x50 Menit		

Perte Muan	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Strategi Pembelajaran	Waktu	Asesmen & Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
	pendidikan						
4.	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti tentang tugas dan fungsi pendidikan	Tujuan, Tugas dan fungsi pendidikan	Tujuan Pendidikan Tugas dan Fungsi Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Everyone is a teacher Here</i> 	2x50 Menit		
5.	Mahasiswa mampu memahami kurikulum Pendidikan	Kurikulum Pendidikan di Indonesia	kurikulum pendidikan Indonesia	<i>Giving and Question Answers getting</i>	2x50 Menit		
6.	Mahasiswa mampu memahami aliran – aliran pendidikan	Aliran-aliran pendidikan	Aliran pendidikan klasik dan modern	<i>Active Knowledge Sharing</i>	2x50 Menit		
7.	UTS				2x50 Menit		
8.	Mahasiswa mampu memahami lingkungan pendidikan	Pendidikan dalam keluarga	Tugas dan fungsi keluarga dalam pendidikan	<i>Keep on learning</i>	2x50 Menit		
9.	Mahasiswa mampu memahami dan membedakan lingkungan pendidikan	Pendidikan di sekolah	Tujuan, Tugas dan fungsi sekolah	<i>The Power of Two</i>	2x50 Menit		
10.	Mahasiswa mampu memahami lingkungan pendidikan	Pendidikan masyarakat di	Tugas dan fungsi masyarakat dalam pendidikan	<i>Question Student Have</i>	2x50 Menit		

Perte Muan	Capaian Pembelajaran	Indikator	Bahan Kajian	Strategi Pembelajaran	Waktu	Asesmen & Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
11.	Mahasiswa mampu memahami dan membedakan alat pendidikan	Jenis, manfaat Alat pendidikan	Alat pendidikan fisik dan non fisik	<i>Information Search</i>	2x50 Menit		
12.	Mahasiswa mampu memahami dan membedakan alat pendidikan	Jenis, manfaat Alat pendidikan	Alat pendidikan fisik dan non fisik	<i>Information Search</i>	2x50 Menit		
13.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pendidikan sepanjang hayat	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep pendidikan sepanjang hayat	Konsep pendidikan sepanjang hayat	<i>Information Search</i>	2x50 Menit		
14.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pendidikan sepanjang hayat	• Mahasiswa dapat menjelaskan konsep pendidikan sepanjang hayat	Konsep pendidikan sepanjang hayat	<i>Keep on Learning</i>	2x50 Menit		
15.	Penutupan Pengumpulan tugas bacadan resume makalah.						
16.	Ujian Akhir Semester						

Lampiran 2

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
UJI COBA INDIVIDU**

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin
1	Muhammad Aprianur	1801112415	L
2	Indah Ayu Safitri	1801112342	P

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin
1	Muhammad Halid	1801112259	L
2	Hadijah L	1801112314	P
3	Wafiq Hafifah	1801112262	P
4	Anjani	1801112373	P
5	Nurul Khasanah	1801112297	P
6	Ahmad Muhajir	1801112273	L
7	Jodi Irawan	1801112324	L
8	Imayatul Dwi Oktaviana	1801112278	P
9	Fajar Seno Anggoro	1801112348	L
10	Para Suta Suseno	1801112384	L
11	Dewi Alfiah	1801112325	P
12	Anisa Wulan	1801112274	P
13	Ayu Rahmadan Putri	1801112399	P
14	Amanah Wahyuni	1801112419	P
15	Meidi Rahmat	1801112418	L

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
UJI COBA LAPANGAN**

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin
1	Mar'atun Hasanah	1801112260	P
2	Siti Wahdaniah	1801112307	P
3	Liani Fitriana	1801112323	P
4	Sarwati	1801112292	P
5	Lailatul Badriyah	1801112289	P

6	Husnul Khatimah	1801112281	P
7	Ervia Ningsih	1801112403	P
8	Nia Safitri	1801112378	P
9	Melli Savitriani	1801112352	P
10	Santi Erianti	1801112250	P
11	Heldy Septiannor	1801112360	L
12	Muhammad Rizani	1801112312	L
13	Ahmad Naparin	1801112349	L
14	Vedhic Igrey. H	1801112407	L
15	Rahmad Hidayat	1801112255	L
16	Ahmad Aldianor	1801112294	L
17	Adib Maulana Imanuddin	1801112320	L
18	Muhammad Raj Ulhaq	1801112282	L
19	Jodi Irawan	1801112324	L
20	Rahmat Supiani	1801112358	L
21	Fandi Anggara	1801112389	L
22	M. Alfian Khairani	1801112322	L
23	Hanna Marlita	1801112287	P
24	Fitriani	1801112285	P
25	Muhammad Rival Alamy	1801112288	L
26	Sugita	1801112315	P
27	Siska Wulandari	1801112317	P
28	Muhammad Khoirun Najiib	1801112341	L
29	Risa Riningsih	1801112350	P
30	Rofiah Khafidah Ramadhani	1801112368	P

Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : M. TRI RAMDHANI, M.pd.1

NIP / NIK : 15. 0402. 006

Sasaran Program : Mahasiswa

Produk : Macromedia flash 8

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan isi, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi lengkap	✓					
2	Kesesuaian isi materi dengan tema	✓					
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓					
4	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	✓					
5	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	✓					
6	Kejelasan uraian		✓				
7	Bahasa mudah dipahami		✓				
8	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas		✓				
9	Bahasa yang digunakan baik dan benar		✓				
10	Kalimat yang digunakan benar dan efektif		✓				
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa		✓				

C. Kesimpulan

Materi sudah lengkap hanya saja perlu penambahan materi
dan tulisan dengan bahasa Inggris dicetak miring.

Palangka Raya, 27 September 2018

Menyetujui,

Validator



M. Tri Ramadhani, M.Pd
NIK.15.0402.006

Lampiran 4

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Mukhlis Rahmed -

NIP : 19850606291011016

Sasaran Program : Mahasiswa

Produk : Macromedia flash 8

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan isi, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap			✓			
2	Materi disajikan dengan menggunakan sistem animasi teks				✓		
3	isi materi tersebut menggunakan sistem program <i>macromedia flash 8</i> dengan animasi		✓				
4	Isi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa untuk bisa		✓				
5	Kejelasan teks atau tulisan		✓				
6	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓				
7	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	✓					
8	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan			✓			
9	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan		✓				
10	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)		✓				
11	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran		✓				
12	Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis			✓			
13	Kalimat pada teks mudah dipahami		✓				

C. Kesimpulan

Belum bisa digunakan.

aka beberapa perbaikan yang harus diperbaiki.

Palangka Raya, 5 - 10 - 2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Mukhlis Puhmeh -

NIP : 19850606 201101 1066

Sasaran Program : Mahasiswa

Produk : Macromedia flash 8

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan isi, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap		✓				
2	Materi disajikan dengan menggunakan sistem animasi teks	✓					
3	isi materi tersebut menggunakan sistem program <i>macromedia flash 8</i> dengan animasi	✓					
4	Isi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa untuk bisa	✓					
5	Kejelasan teks atau tulisan	✓					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓					
7	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	✓					
8	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan		✓				
9	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan		✓				
10	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)	✓					
11	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	✓					
12	Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis		✓				
13	Kalimat pada teks mudah dipahami	✓					

C. Kesimpulan

Manh perlu perbaikan sedikit.

Palangka Raya, 10-6- 2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Mukhlis Puhmed -

NIP : 19850606 2011011016

Sasaran Program : Mahasiswa

Produk : Macromedia flash 8

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan isi, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	✓					
2	Materi disajikan dengan menggunakan sistem animasi teks	✓					
3	isi materi tersebut menggunakan sistem program <i>macromedia flash 8</i> dengan animasi	✓					
4	Isi yang dipaparkan mampu memotivasi mahasiswa untuk bisa	✓					
5	Kejelasan teks atau tulisan	✓					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓					
7	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	✓					
8	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	✓					
9	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	✓					
10	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna font)	✓					
11	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	✓					
12	Sistematika urutan penyajian runtut dan sistematis	✓					
13	Kalimat pada teks mudah dipahami	✓					

C. Kesimpulan

dapat digunaka menjadi media pembelajaran.

Palangka Raya, 17-10-2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI MAHASISWA

UJI COBA INDIVIDU

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Muhammad Aprianur

NIM : 180 11 2915

Sasaran Program :

Produk :

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek materi, aspek motivasi dan manfaat, komentar atau saran umum.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi sudah lengkap		✓				
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	✓					
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓					
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi		✓				
5	Kejelasan urutan penyajian		✓				
6	Meningkatkan minat belajar			✓			
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi			✓			
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program		✓				
9	Kesesuaian gambar dengan materi		✓				
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas			✓			
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai		✓				
12	Tampilan program menarik			✓			
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari			✓			
14	Ketepatan pemilihan background				✓		
15	Keterpaduan warna			✓			
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat		✓				
17	Desain tiap halaman	✓					
18	Media dapat digunakan dengan	✓					

	mudah						
12	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu		✓				

C. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut	✓	
2	Dengan menggunakan media ini, saya tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Belajar dengan menggunakan media ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran kapanpun dan dimanapun	✓	
4	Dengan menggunakan media ini, saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi	✓	
5	Dengan pemilihan kombinasi warna, gambar, animasi yang tepat menarik minat saya dalam belajar	✓	

1. Bagaimana pendapat anda tentang bahan ajar ini dan berikan saran?

pendapat saya bahan ajar ini
sangat baik, serta mudah dipahami

2. Apakah bahan ajar ini layak digunakan?

sangat layak untuk digunakan.

LEMBAR EVALUASI MAHASISWA

UJI COBA INDIVIDU

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Indan Anu Safitri

NIM : 1801112342

Sasaran Program :

Produk :

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek materi, aspek motivasi dan manfaat, komentar atau saran umum.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi sudah lengkap			✓			
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis		✓				
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran			✓			
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi			✓			
5	Kejelasan urutan penyajian		✓				
6	Meningkatkan minat belajar	✓					
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi		✓				
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program		✓				
9	Kesesuaian gambar dengan materi			✓			
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	✓					
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	✓					
12	Tampilan program menarik	✓					
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari	✓					
14	Ketepatan pemilihan background		✓				
15	Keterpaduan warna		✓				
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat		✓				
17	Desain tiap halaman		✓				
18	Media dapat digunakan dengan		✓				

	mudah						
12	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	✓					

C. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut	✓	
2	Dengan menggunakan media ini, saya tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Belajar dengan menggunakan media ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran kapanpun dan dimanapun		✓
4	Dengan menggunakan media ini, saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi	✓	
5	Dengan pemilihan kombinasi warna, gambar, animasi yang tepat menarik minat saya dalam belajar	✓	

1. Bagaimana pendapat anda tentang bahan ajar ini dan berikan saran?

Menurut saya, bahan ajar ini sangat layak pakai, karena dari tampilan sangat menarik tetapi materi sulit dan sedikit sulit dimengerti

2. Apakah bahan ajar ini layak digunakan?

Layak.

Lampiran 6

LEMBAR EVALUASI MAHASISWA

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Meidi ranmat

NIM : 1801112418

Sasaran Program :

Produk :

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek materi, aspek motivasi dan manfaat, komentar atau saran umum.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi sudah lengkap	✓					
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis		✓				
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran		✓				
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi	✓					
5	Kejelasan urutan penyajian	✓					
6	Meningkatkan minat belajar	✓					
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	✓					
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program		✓				
9	Kesesuaian gambar dengan materi		✓				
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas		✓				
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai		✓				
12	Tampilan program menarik	✓					
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari		✓				
14	Ketepatan pemilihan background		✓				
15	Keterpaduan warna	✓					
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	✓					
17	Desain tiap halaman		✓				
18	Media dapat digunakan dengan	✓					

	mudah						
12	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu		✓				

C. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut	✓	
2	Dengan menggunakan media ini, saya tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Belajar dengan menggunakan media ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran kapanpun dan dimanapun	✓	
4	Dengan menggunakan media ini, saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi	✓	
5	Dengan pemilihan kombinasi warna, gambar, animasi yang tepat menarik minat saya dalam belajar	✓	

1. Bagaimana pendapat anda tentang bahan ajar ini dan berikan saran?

Sangat baik dan mudah dipahami hanya dengan membacanya.

2. Apakah bahan ajar ini layak digunakan?

Ya Sangat bagus digunakan dalam pembelajaran.

LEMBAR EVALUASI MAHASISWA

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Rahmatul Jennah

NIM : 1801112286

Sasaran Program :

Produk :

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek materi, aspek motivasi dan manfaat, komentar atau saran umum.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi sudah lengkap		✓				
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	✓					
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran		✓				
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi	✓					
5	Kejelasan urutan penyajian	✓					
6	Meningkatkan minat belajar	✓					
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	✓					
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program		✓				
9	Kesesuaian gambar dengan materi	✓					
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	✓					
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	✓					
12	Tampilan program menarik	✓					
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari	✓					
14	Ketepatan pemilihan background	✓					
15	Keterpaduan warna	✓					
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	✓					
17	Desain tiap halaman	✓					
18	Media dapat digunakan dengan	✓					

	mudah						
12	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	✓					

C. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut	✓	
2	Dengan menggunakan media ini, saya tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Belajar dengan menggunakan media ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran kapanpun dan dimanapun		
4	Dengan menggunakan media ini, saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi	✓	
5	Dengan pemilihan kombinasi warna, gambar, animasi yang tepat menarik minat saya dalam belajar	✓	

1. Bagaimana pendapat anda tentang bahan ajar ini dan berikan saran?

Sangat baik, mudah untuk dipahami, dan dimengerti peserta didik, dan tidak membosankan, menarik untuk diperhatikan

2. Apakah bahan ajar ini layak digunakan?

layak karena akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Lampiran 7

LEMBAR EVALUASI MAHASISWA

UJI COBA LAPANGAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Salamet

NIM : 1801112390

Sasaran Program :

Produk :

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek materi, aspek motivasi dan manfaat, komentar atau saran umum.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi sudah lengkap	✓					
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	✓					
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓					
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi		✓				
5	Kejelasan urutan penyajian		✓				
6	Meningkatkan minat belajar		✓				
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi		✓				
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program		✓				
9	Kesesuaian gambar dengan materi	✓					
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	✓					
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	✓					
12	Tampilan program menarik	✓					
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari		✓				
14	Ketepatan pemilihan background	✓					
15	Keterpaduan warna	✓					
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	✓					
17	Desain tiap halaman	✓					
18	Media dapat digunakan dengan	✓					

	mudah						
12	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu	✓					

C. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut	✓	
2	Dengan menggunakan media ini, saya tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Belajar dengan menggunakan media ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran kapanpun dan dimanapun	✓	
4	Dengan menggunakan media ini, saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi	✓	
5	Dengan pemilihan kombinasi warna, gambar, animasi yang tepat menarik minat saya dalam belajar	✓	

1. Bagaimana pendapat anda tentang bahan ajar ini dan berikan saran?

Bahan ajar yg diberikan seperti Teks, gambar, animasi, beserta warnanya sangat bagus.

Saran saya semoga bisa ditingkatkan lagi, usaha dalam penelitiannya dan bisa berguna bag orang lain dan diri sendiri

2. Apakah bahan ajar ini layak digunakan?

menurut saya, sangatlah layak digunakan.

LEMBAR EVALUASI MAHASISWA

UJI COBA LAPANGAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu
Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama : Septi Nursya'diah

NIM : 1801112420

Sasaran Program :

Produk :

petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh mahasiswa
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek materi, aspek motivasi dan manfaat, komentar atau saran umum.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat validator dan apabila anda memilih *option* kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	Kriteria					Saran/Masukan
		SB	B	C	K	SK	
1	Isi materi sudah lengkap		✓				
2	Materi disajikan dalam media tersusun secara sistematis	✓					
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓					
4	Isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi		✓				
5	Kejelasan urutan penyajian	✓					
6	Meningkatkan minat belajar		✓				
7	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi		✓				
8	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan program		✓				
9	Kesesuaian gambar dengan materi	✓					
10	Teks, gambar, dan animasi tampak jelas	✓					
11	Ukuran huruf dan warna huruf sesuai	✓					
12	Tampilan program menarik	✓					
13	Gambar animasi membantu meningkat materi yang dipelajari		✓				
14	Ketepatan pemilihan background		✓				
15	Keterpaduan warna		✓				
16	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat		✓				
17	Desain tiap halaman		✓				
18	Media dapat digunakan dengan	✓					

	mudah						
12	Media animasi ini sangat menyenangkan dan membantu		✓				

C. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut	✓	
2	Dengan menggunakan media ini, saya tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran	✓	
3	Belajar dengan menggunakan media ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran kapanpun dan dimanapun	✓	
4	Dengan menggunakan media ini, saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi	✓	
5	Dengan pemilihan kombinasi warna, gambar, animasi yang tepat menarik minat saya dalam belajar	✓	

1. Bagaimana pendapat anda tentang bahan ajar ini dan berikan saran?

Menarik dan mudah dimengerti, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, serta materi yang disajikan dalam media tersusun secara sistematis.

2. Apakah bahan ajar ini layak digunakan?

Iya, sebab isi materi pembelajaran yang telah diberikan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi

Lampiran 8

CACATAN PERBAIKAN AHLI MATERI

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi PAI

A. Aspek Isi/Materi

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Isi materi lengkap	keamanan setiap slide max 8-10 baris. Dikurangi / jelaskan dengan singkat
2	Kesesuaian isi materi dengan tema	bagus
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	bagus
4	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	— — —
5	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	Perlu adanya penunggang materi — — —
6	Kejelasan uraian	— — —

B. Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Bahasa mudah dipahami	— • —
2	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	— • —
3	Bahasa yang digunakan baik dan benar	— • —
4	Kalimat yang digunakan benar dan efektif	— • —
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa	— • —

Palangka Raya, 05 Oktober 2018

Menyetujui,

Validator



M. Tri Ramadhani, M.Pd
NIK.15.0402.006

Lampiran 9

CACATAN PERBAIKAN AHLI MEDIA

**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu
Pendidikan Prodi PAI**

A. Aspek Isi

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	lebih lengkap dan buat lebih jelas.
2	Kesesuaian antara indikator pembelajaran, materi, dan evaluasi	sudah bagus.
3	Materi disajikan dengan animasi penunjang pembelajaran	kurang animasi.
4	isi materi pembelajaran yang dipaparkan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	bagus.
5	Isi materi pembelajaran yang telah dipaparkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami pelajaran	terlalu melebar dan kurang mendasar dipaparkan.

6	Kejelasan teks atau tulisan	bagus.
---	-----------------------------	--------

B. Aspek Tampilan dan Program

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	bagus
2	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	bagus.
3	Kesesuaian gambar dalam program media menarik	Kurang tepat.
4	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	perlu polesan lagi.
5	Kesesuaian pemilihan font (jenis dan ukuran huruf)	perlu disesuaikan dalam pemilihan huruf.

6	Media bergerak (animasi)	kurang menarik.
7	Kemenarikan gambar dan kombinasi warna	bagus.
8	Kesesuaian materi dengan latihan dan pemberian soal	evaluasi kurang
9	Ketepatan evaluasi pada menu latihan	kurang.
10	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	bagus.
11	Urutan penyajian runtut dan sistematis	bagus.
12	Kalimat pada teks mudah dipahami	tidak terlalu.

13	Media pembelajaran flash tidak membosankan	umayan.
14	Desain tiap halaman	bagus.
15	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	layang menarik.
16	Instrumen yang digunakan sudah cocok dengan media	belum terlewat.

Palangka Raya, 5 - 10 - 2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

CACATAN PERBAIKAN AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi PAI

A. Aspek Isi

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	ok .
2	Kesesuaian antara indikator pembelajaran, materi, dan evaluasi	ok .
3	Materi disajikan dengan animasi penunjang pembelajaran	animasi kurang !
4	isi materi pembelajaran yang dipaparkan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	ok .
5	Isi materi pembelajaran yang telah dipaparkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami pelajaran	ok .

6	Kejelasan teks atau tulisan	ok .
---	-----------------------------	------

B. Aspek Tampilan dan Program

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	ok .
2	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	ok .
3	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	ok .
4	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	ok .
5	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna huruf)	ok

6	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	ok.
7	Urutan penyajian runtut dan sistematis	ok.
8	Kalimat pada teks mudah dipahami	ok.

Palangka Raya, 10-10-2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

CACATAN PERBAIKAN AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi PAI

A. Aspek Materi/Isi

baik, namun perlu ditinjau lagi penguasaan
lebih.

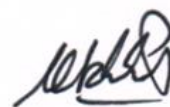
B. Aspek Tampilan

bagus, namun warna masih double.

Palangka Raya, 10-10-2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

CACATAN PERBAIKAN AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu

Pendidikan Prodi PAI

A. Aspek Isi

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Isi materi pelajaran yang dipaparkan lengkap	OK
2	Kesesuaian antara indikator pembelajaran, materi, dan evaluasi	OK
3	Materi disajikan dengan animasi penunjang pembelajaran	OK
4	isi materi pembelajaran yang dipaparkan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	OK
5	Isi materi pembelajaran yang telah dipaparkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami pelajaran	OK

6	Kejelasan teks atau tulisan	ok
---	-----------------------------	----

B. Aspek Tampilan dan Program

No	Indikator	Saran/Masukan
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	ok
2	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	ok
3	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipaparkan	ok
4	Kesesuaian ukuran gambar dengan paparan	ok
5	Kesesuaian pemilihan font (jenis, ukuran, dan warna huruf)	ok

6	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	OK
7	Urutan penyajian runtut dan sistematis	OK
8	Kalimat pada teks mudah dipahami	OK

Palangka Raya, 17-10-2018

Menyetujui,

Validator



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

CACATAN PERBAIKAN AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu


Pendidikan Prodi PAI

A. Aspek Materi/Isi
<div></div>
B. Aspek Tampilan
<div></div>

Palangka Raya, 17-10-2018

Menyetujui,

Validator


H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP.19850606201101016

Lampiran 10

HASIL UJI COBA INDIVIDU
MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Mahasiswa	Nomer Item																			Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	5	5	4	72	3,78
2	3	4	3	3	4	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	78	4,10
Jumlah	7	9	8	7	8	8	7	8	7	8	9	8	8	6	7	8	9	9	9	150	7,89
Rerata	1,4	1,8	1,6	1,4	1,6	1,6	1,4	1,6	1,4	1,6	1,8	1,6	1,6	1,2	1,4	1,6	1,8	1,8	1,8	30	1,57
Persen	70	90	80	70	80	80	70	80	70	80	90	80	80	60	70	80	90	90	90	1500	78,94
Kriteria	B	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	B	SB	SB	SB	SB	C	B	SB	SB	SB	SB		B

Lampiran 11

**HASIL UJI COBA KELOMPOK KECILMATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

[illegible]

Lampiran 12

**HASIL UJI COBA LAPANGAN
MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Mahasiswa	Nomer Item																			Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	81	4,26
2	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	80	4,21
3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	89	4,68
4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	90	4,73
5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	87	4,57
6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94	4,94
7	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	85	4,47
8	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	88	4,63
9	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	82	4,31
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	5
11	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	89	4,68
12	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	84	4,42
13	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	89	4,68
14	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	5	4	5	5	81	4,26
15	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	80	4,21
16	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	86	4,52
17	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	89	4,68

[illegible]

Lampiran 13

PETUNJUK PENGGUNAAN

Sebelum memasuki pembelajaran interaktif perhatikan petunjuk penggunaan multimedia terlebih dahulu di bawah ini:

1. Silahkan hidupkan komputer/laptop anda dan tunggu sampai siap dioperasikan.
2. Masukkan file pembelajaran Ilmu Pendidikan dalam komputer/laptop anda.
3. Tekan tombol *skip animation* untuk membuka media pembelajaran.
4. Pada menu utama terdapat petunjuk penggunaan, tujuan perkuliahan, materi perkuliahan, evaluasi, referensi, dan tentang penulis.
5. Pada menu utama terdapat petunjuk penggunaan untuk mengoperasikan tombol-tombol yang tersedia di dalam media pembelajaran.
6. Setelah mempelajari petunjuk penggunaan yang tersedia, selanjutnya tekan tombol menu sesuai dengan menu yang ingin dibuka.



Petunjuk Penggunaan



Tujuan Perkuliahan



Evaluasi/ Latihan Soal



Referensi/ Daftar Pustaka



Materi Perkuliahan



Profil/ Biodata Penulis







7. Tekan tombol  untuk menuju kehalaman berikutnya , dan tekan  tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.
8. Tekan tombol  untuk keluar/ menutup aplikasi.
9. Tekan tombol  untuk menON-OFFkan suara.
10. Tekan tombol  untuk menuju kemenu utama.
11. Tekan tombol  untuk menuju penambahan materi.



FOTO PENELITIAN

Gambar 1 Proses Pembelajaran



Gambar 2 Uji Coba Individu



Gambar 3 Uji Coba Kelompok Sedang



Gambar 4 Uji Coba Kelompok Besar

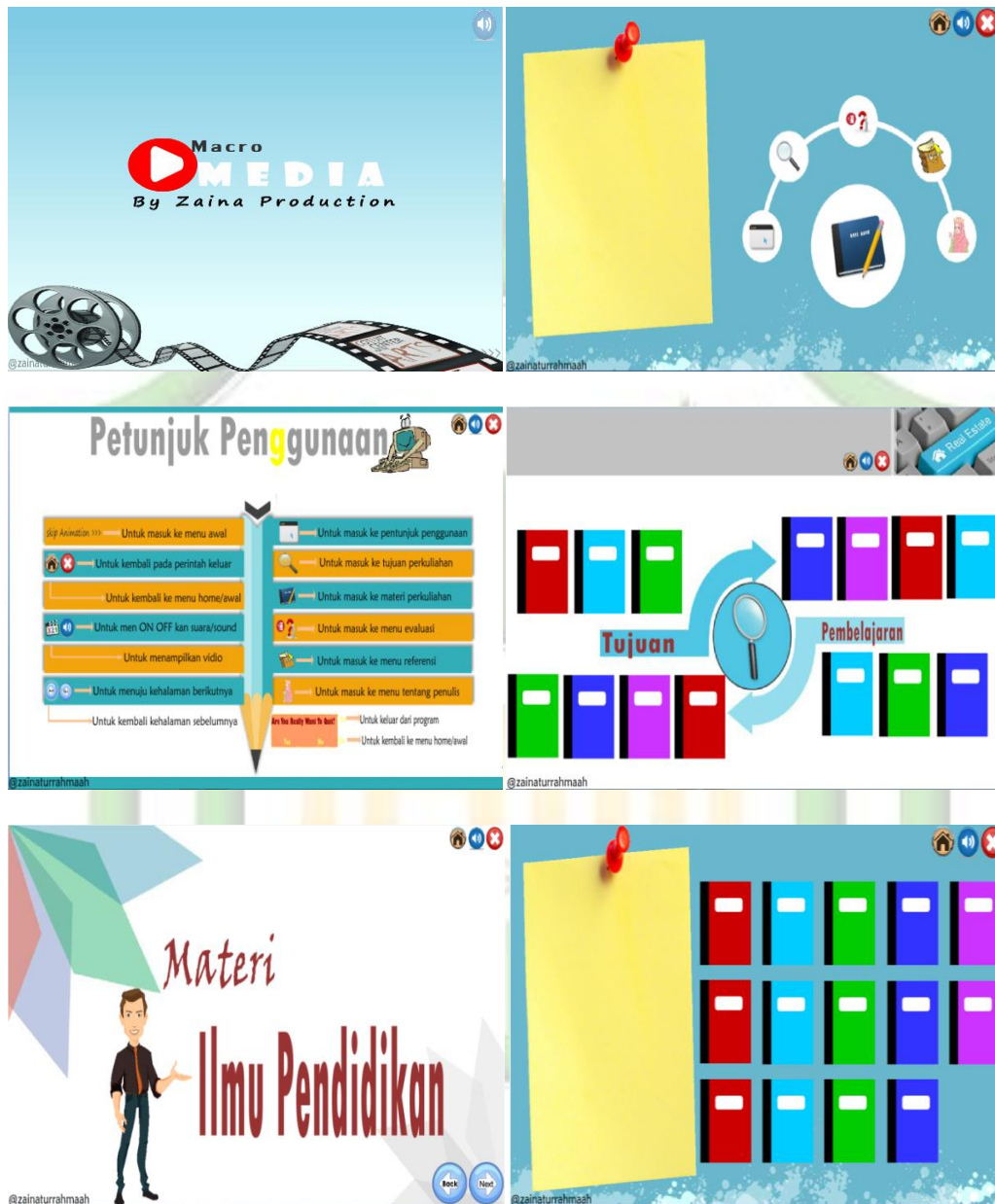


ISTILAH-ISTILAH DALAM *FLASH*

Istilah	Keterangan
Properti	Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
Animasi	Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
Action Script	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
Movie Clip	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
Frame	Suatu bagian dari Layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
Scene	Scene atau slide adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.
Time Line	Bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung layer.
Masking	Suatu perintah untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan.
Layer	Sebuah wadah untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer tersendiri.
Keyframe	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi. (Madcoms, 2008 : 1).

Lampiran 16

**Tampilan Bahan Ajar Menggunakan Program Aplikasi
Macromedia Flash 8
Materi Komponen-Komponen Pendidikan**



Komponen-Komponen Pendidikan



1. Peserta Didik

Peserta didik orang yang menerima pendidikan baik secara formal/nonformal/informal mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

1. memiliki potensi unik
2. dalam proses perkembangan
3. masih belum dewasa
4. membutuhkan bimbingan dan bantuan
5. memiliki kemampuan untuk mandiri



2. Pendidik

Pendidik adalah orang yang memberikan pendidikan atau bimbingan. Dalam UUD RI Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 10 ayat (1) tentang guru dan dosen dijelaskan bahwa seorang pendidik wajib mempunyai kompetensi dalam aspek-aspek yaitu paedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.



3. Interaksi Edukatif

Interaksi edukatif adalah komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik dilakukan dengan cara berkomunikasi dua arah yang mengarah kepada tujuan pendidikan.



4. Tujuan Pendidikan

Tujuan adalah sesuatu yang harus dicapai. Tujuan merupakan komponen penting dalam pendidikan. Adapun beberapa macam tujuan pendidikan yaitu:

1. Tujuan nasional,
2. Tujuan institusional,
3. Tujuan kurikulum,
4. Tujuan instruksional.



5. Materi Pendidikan

Materi pendidikan adalah isi yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan akhir adanya perubahan sikap, pengetahuan, dan perilaku yang sesuai dengan isi pembelajaran yang dirancang.



6. Alat Pendidikan

Alat pendidikan adalah cara yang digunakan dalam bimbingan, bisa berupa benda atau tindakan.

Penggunaan alat-alat tersebut seharusnya berdasarkan pertimbangan berikut:

1. tujuan
2. pengguna
3. objek
4. efektifitas

@zainaturrahmah

7. Lingkungan Pendidikan

Lingkungan pendidikan yaitu tempat peristiwa bimbingan belajar berlangsung dan hubungan ketiganya bersifat sinergis.

Tripusat pendidikan meliputi:

1. Lingkungan Keluarga,
2. Lingkungan Sekolah, dan
3. Lingkungan Masyarakat,

@zainaturrahmah

@zainaturrahmah

Unsur-Unsur Pendidikan

Kembali

Unsur-Unsur Pendidikan

Kembali

Evaluasi Perkuliahan

@zainaturrahmah

Soal Evaluasi Materi 2

Nama

Mulai

Soal Evaluasi Materi 2

1. Dalam komponen pendidikan minimal harus ada...

- a. Materi dan guru
- b. Peserta didik dan guru
- c. Tujuan dan materi
- d. Materi dan peserta didik
- e. Guru dan alat pendidikan

Soal Evaluasi Materi 2

Zaina

Benar 4 **SKOR 80**

Salah: 1

Kembali

REFERENSI



Saidah. 2016. Pengantar Pendidikan (Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional). Jakarta: Rajawali Pers.

Binti Maunah. 2009. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Teras.

Abdul Kadir, dkk. 2012. Dasar-dasar Pendidikan. Jakarta: Kencana

Jasiah. 2009. Ilmu Pendidikan. Palangka Raya.

@zainaturrahmah

Tentang Penulis...

Assalamu'alaikum...

Ada pepatah mengatakan tak kenal maka tak sayang bukan? untuk itu mari kenalan :)

Nama : Zainatur Rahmah

Nim : 140 1111 819

TTL : Sekapung, 15 November 1995

Alamat : Jl. R.T.A. Milano Km.9 Perum Supra No. 17

Pendidikan Terakhir : MAN Model Palangka Raya

📞 0822 5050 4295 ✉ Zaina.Mungil@gmail.com

📘 Zainatur Rahmah 📱 @zainaturrahmah




@zainaturrahmah

Are You Really Want To Quit?

Yes

No



@zainaturrahmah

Lampiran 17

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Zainatur Rahmah
Tempat dan tgl lahir : Sekapung, 15 Nopember 1995
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat Asal : Jl. R.T.A.Milono km.9 perumahan supra
No.17 Palangka Raya

Pendidikan

SDN Sekapung Pulau Sebuku : Lulus Tahun 2008
MTs Darul Ulum Kotabaru : Lulus Tahun 2011
MAN Model Palangka Raya : Lulus Tahun 2014
S1 FTIK IAIN Palangka Raya : Lulus Tahun 2019

Orang Tua


Ayah

Nama : H.M.Aini (Alm)
Pekerjaan : -
Alamat : -

Ibu

Nama : Hj.Kursiah (Almh)
Pekerjaan : -
Alamat : -

Saudara : Terdiri dari 8 bersaudara
- Marsiah
- Muhammad Harly
- Sulaiman
- Hatijah
- Mardalifah
- Supardi
- Muhammad Ali

The background features a large, light green watermark logo of IAIN Palangkaraya. The logo is a stylized emblem with a central shield-like shape and a crescent moon and star at the top. Inside the shield, the letters 'IAIN' are written in a bold, orange font, and below them, the word 'PALANGKARAYA' is written in a smaller, orange font.

LAMPIRAN

(SURAT-MENYURAT)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH

Jl. G. Obos Komplek Islamic Centre No. 24 Palangka Raya Kalimantan Tengah
Telpon.Fax (0536) 322'05, 3226356 Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nomor: 432 /In.22/III.1.A /PP.00.9/III/2018

Berdasarkan Rapat Tim Seleksi Judul Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam tentang Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa, dengan ini Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya menunjuk:

1. Nama : H. FimeirLiadi, M.Pd
NIP : 19600318 198203 1 002
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I / IV/b
Jabatan : Lektor Kepala
Sebagai : Pembimbing I

2. Nama : Jasiah, M.Pd
NIP : 19680912 199803 2 002
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I/III/d
Jabatan : Lektor
Sebagai : Pembimbing II

dalam penulisan skripsi:

Nama : Zainaturrahmah
NIM : 1401111819
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI

Demikian Surat Penetapan ini disampaikan agar dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Palangka Raya
Pada Tanggal 29 Maret 2018



An. Dekan FTIK,
Ketua Jurusan Tarbiyah,

Jasiah, M.Pd
NIP. 19680912/199803 2 002

Tembusan Yth.

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
2. Kepala Bagian TU FTIK;
3. Kepala Sub Bagian Akademik Mahasiswa dan Alumni FTIK;
4. Ketua Program Studi PAI;
5. Pembimbing I dan Pembimbing II;
6. Mahasiswa yang bersangkutan.

Hal : **Mohon Diseminarkan**

Palangka Raya, Juli 2018

Proposal Skripsi An. Zainatur Rahmah

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah

FTIK IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamu alaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zainatur Rahmah**
NIM : **1401111819**
Semester : **IX (Sembilan)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
Jurusan : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blanded Learning* Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI**
Pembimbing : **1. H. Fimeir Liadi, M.Pd**
2. Jasiah, M. Pd

Dengan ini mengajukan kepada Ketua Jurusan Tarbiyah untuk dapat diperkenankan mengikuti Seminar Proposal Skripsi.

Bersama ini saya lampirkan 7 (tujuh) eksemplar Proposal Skripsi.

Demikian, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb

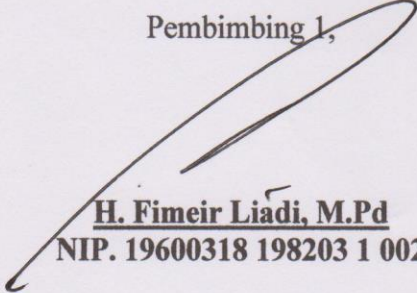
Mahasiswa Pemohon,



Zainatur Rahmah
NIM. 1401111819

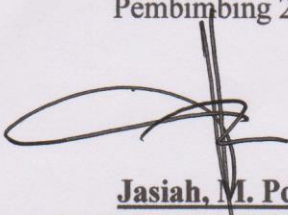
Mengetahui;

Pembimbing 1,



H. Fimeir Liadi, M.Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

Pembimbing 2,



Jasiah, M. Pd
NIP. 19680912199803 2 002

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BLANDED LEARNING* PADA MATA KULIAH ILMU PENDIDIKAN PRODI PAI**

Nama : **ZAINATUR RAHMAH**

NIM : **1401111819**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Jurusan : **Tarbiyah**

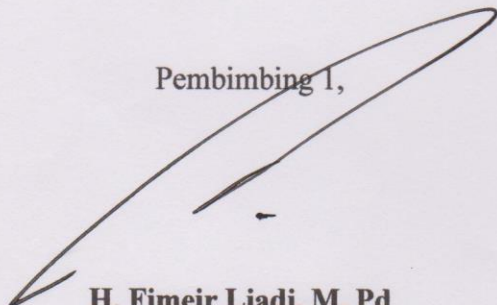
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**

Jenjang : **Strata Satu (S.1)**

Palangka Raya, Juli 2018

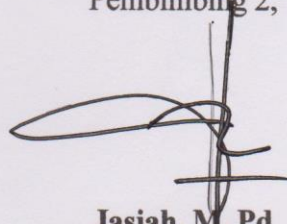
Menyetujui:

Pembimbing 1,



H. Fimeir Liadi, M. Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

Pembimbing 2,



Jasiah, M. Pd
NIP. 19680912 199803 2 002



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Telpun 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

Pada hari ini... Rabu ...tanggal... 25 ...Bulan... Juli ...Tahun

Dua Ribu Delapan Belas Tim Seminar Proposal Skripsi Mahasiswa Jurusan Tarbiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Tahun 2018, telah diseminarkan
Proposal Skripsi, atas nama:

Nama : 2 AINATUR RAHMAH

NIM : 1401111819

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Dinyatakan : LULUS / ~~MENGULANG~~

dengan judul :

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS BIANDED LEARNING PADA
MATA KULIAH PENDIDIKAN PRODI PAI

Palangka Raya, 25 Juli 2018

Penguji Proposal,

Dr. H. Maiznur, M.Pd
NIP

Pembimbing,

H. Fimier Lady, M.Pd
NIP

Moderator,

Nur Inayah Syar, M.Pd
NIP 19890426 20001 2 002

Pembimbing,

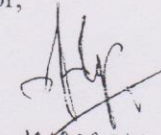
Jasiah, M.Pd
NIP

CATATAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

Nama : ZAINATUR RAHMAH
 NIM : 40111819
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning
Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI
 Pembimbing : Dr. H. Mazmur, M.Pd
Jasrah, M.Pd
 Penguji : Dr. H. Mazmur, M.Pd

No	Uraian
1	Perapa penelitian dilakukan di kampus, Gutan direktah?
2	Jaran: teknik penulisan, halaman 17, 18, 20, 36, 27
3	(Spari dan daftar pustaka)
3	Perbaiki <u>asumsi</u> penelitian \Rightarrow Mahasiswa udah tidak asing lagi \Rightarrow as webare (Harus menunjukkan, apakah topik perlu diteliti atau tidak)
4	Supaya lebih mengena, penelitian yg relevan boleh ditambah dari hasil penelitian Magister tentang Blended, \Rightarrow juga dari penelitian mahasiswa PAI sebelumnya tlg masukkan dan Flash
5	<u>Identifikasi masalah</u> = Masalah yang perlu diteliti. Perbaiki identifikasi masalah. Perbaiki bahasa yg digunakan (juru kurang inovatif)
6	<u>Rumusan masalah</u> : untuk penelitian P n D, perbaiki rumusan masalah poin pertama \Rightarrow Apakah bahan ajar layak digunakan?
7	Perbaiki <u>daftar pustaka</u>
8	Apa ukuran yg digunakan y/ karakteristik mahasiswa (tatap ADDIE)
9	Jangan menilai cara mengorganisir \Rightarrow neganf tanpa fakta/data

Palangka Raya, 25 Juli 2018
 Moderator,


(NUR INAYAH STAR)
 NIP. 19890428 201001 2 002

10. Berbaiki Bab 1, mulai membahas ttg Dosen butan sun
11. Parbanyat membaca ttg Blended learning, pilih
antar 3 ranah (webbed, aneected, atau integrated)

C/

Nama

NIM

Judul

Pembimbi

Penguji

No	
1	Pen
2	So
3	C
4	Po
	a
	t
4	Su
	Do
	0.
	F
5.	Ident
	masa
6	Rumi
	mas
7.	Park
8.	Apa
9	Jang

SURAT PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* pada
Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI

Nama : Zainatur Rahmah

NIM : 1401111819

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

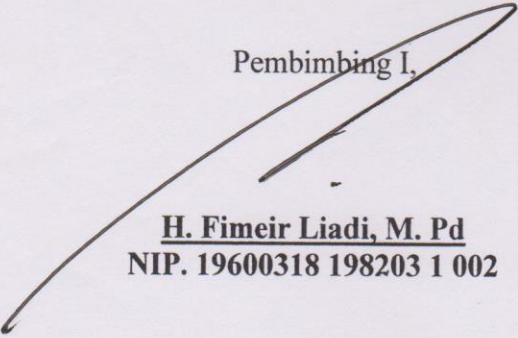
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Jenjang : Strata Satu (S1)

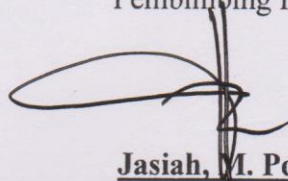
Palangka Raya, September 2018

Menyetujui:

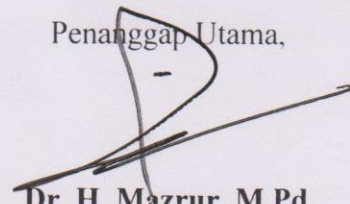
Pembimbing I,


H. Fimeir Liadi, M. Pd
NIP. 19600318 198203 1 002

Pembimbing II,


Jasiah, M. Pd
NIP. 19680912 199803 2 002

Penanggung Utama,


Dr. H. Mazrur, M.Pd
NIP. 19620608198903 1 003



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112

Telpon 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 59 /Jur-Tar/Seminar/IX/2018

Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : **Zainatur Rahmah**
N I M : **1401111819**
Jurusan : **Tarbiyah**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi dan layak dilanjutkan Penelitian dengan Judul:

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI

Penguji Proposal : **Dr. H. Mazrur, M. Pd**
Pembimbing I : **H. Fimeir Liadi, M. Pd**
Pembimbing II : **Jasiah, M. Pd**
Moderator : **Nur Inayah Syar, M. Pd**
Hari, Tanggal : **Rabu, 25 Juli 2018**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk mahasiswa yang bersangkutan sebagai salah satu syarat melaksanakan penelitian.

Palangka Raya, 28 September 2018

An. Dekan FTIK
Ketua Jurusan Tarbiyah,

Jasiah, M. Pd
NIP. 196809121998032002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Telpun 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

Nomor : B-~~1053~~ /In.22/III.1/PP.00.9/09/2018
Lampiran : 1 Eks. Instrumen Penelitian
Perihal : **Mohon Menjadi Validator**

26 September 2018

Kepada Yth. Bapak/Ibu
M. Tri Ramadhani, M. Pd. I

di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan kegiatan penelitian mahasiswa sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian tugas akhir/skripsi, dengan ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya memohon kepada Bapak/Ibu/Saudara agar berkenan menjadi Validator Instrumen Penelitian mahasiswa:

Nama : ZAINATUR RAHMAH
NIM : 1401111819
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jenjang : Strata 1 / S1
Semester : IX (Sembilan)
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

[Signature]
Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Telpun 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

Nomor : B- **1054** /In.22/III.1/PP.00.9/09/2018
Lampiran : 1 Eks. Instrumen Penelitian
Perihal : **Mohon Menjadi Validator**

26 September 2018

Kepada Yth. Bapak/Ibu
H. Mukhlis Rohmadi, M. Pd
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan kegiatan penelitian mahasiswa sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian tugas akhir/skripsi, dengan ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya memohon kepada Bapak/Ibu/Saudara agar berkenan menjadi Validator Instrumen Penelitian mahasiswa:

Nama : ZAINATUR RAHMAH
NIM : 1401111819
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jenjang : Strata 1 / S1
Semester : IX (Sembilan)
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Telpun 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: B- ~~1090~~ /In.22/III.1/PP.00.9/10/2018

Berdasarkan surat dari saudari ZAINATUR RAHMAH, Tanggal 28 September 2018 perihal Mohon Izin Penelitian, dengan ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya memberikan izin kepada:

Nama : **ZAINATUR RAHMAH**
NIM : **1401111819**
Tempat/Tgl. Lahir : **SEKAPUNG, 15-11-1995**
Jurusan/Prodi : **Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)**
Semester : **XI (Sembilan)**

Untuk mengadakan penelitian pada:

Lokasi Penelitian : **Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya**
Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI**
Waktu Penelitian : **Selama 2 (dua) bulan, terhitung sejak tanggal 02 Oktober sampai dengan 02 Desember 2018**

Dengan Ketentuan :

1. Selama melaksanakan penelitian tidak mengganggu perkuliahan;
2. Setelah melaksanakan penelitian agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya untuk mendapatkan surat keterangan telah melaksanakan penelitian.

Demikian surat izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Palangka Raya
Pada Tanggal 01 Oktober 2018

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Tembusan Yth:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan;
2. Ketua Jurusan Tarbiyah;
3. Ketua Prodi PAI.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Telpon 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: B-1423 /In.22/III.I/PP.00.9/11/2018

Memperhatikan Surat izin penelitian nomor: B-1070/In.22/III.1/PP.00.9/10/2018 dan berdasarkan surat permohonan saudari ZAINATUR RAHMAH, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ZAINATUR RAHMAH
NIM : 1401111819
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jenjang : Strata 1 / S1
Lokasi Penelitian : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi PAI

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan penelitian di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya selama 1 bulan 15 hari terhitung dari tanggal 02 Oktober s.d 18 November 2018.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk diketahui dan digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 19 Oktober 2018



a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Tembusan Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH

Jalan. G. Obos Komplek Islamic Center Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Telpun 0536-3226356, Fax. 3222105, Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id
Website : <http://iain-palangkaraya.ac.id>

BERITA ACARA
HASIL UJIAN SKRIPSI/MUNAQASAH

Pada hari ini... Rabu ... Tanggal... Dua puluh ... Bulan... Maret ...
Tahun Dua Ribu Sembilan Belas, Pukul..... WIB, telah memuunaqasahkan
Skripsi Mahasiswa Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka
Raya Tahun 2019, atas:

Nama : Zainatur Pahmah
NIM : 1401111819
Prodi : PAI/PIAUD/PGMI/MPi

dengan judul :

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended
Learning pada matakuliah Ilmu Pendidikan
Prodi PAI

Dengan catatan hasil Munaqasah:

No	Catatan Perbaikan Munaqasah/Ujian Skripsi
1.	teori Hg langkah \approx blended learning
2.	Kisi \approx instrument cantumkan pd bab 3
3.	ketentuan slide & presentasi
4.	Jelaskan hasil dari model Dick & Carey pd bab 3.
5.	penentuan uji coba utk kelompok, lapangan
6.	kesimpulan : Validasi materi

